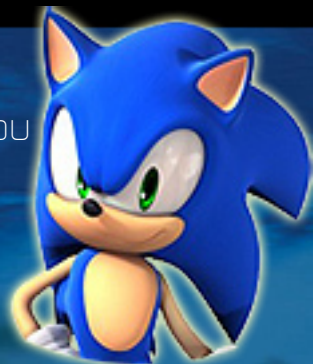
2009: O QUE VÊM POR AÍ PARA DS E WII

DRAGON QUEST IX, SONIC AND THE BLACK KNIGHT, GTA, FINAL FANTASY, SANDS OF DESTRUCTION...

Phantasy Star 0
Super preview com quatro páginas!

Tatsunoko vs. Capcom
Ryu e companhia em um fantástico crossover

The Conduit
High Voltage mostra como se faz

1
ano 1

Capa: Série Tenchu volta em grande estilo no Wii

ÍNDICE

CONTATO

Para mandar sua dúvida, sugestão ou crítica, envie um e-mail para:

contato.bignbrasil@gmail.com

Um novo começo...

Ano de 2009. Ano de muitas promessas para o DS, e também para o mais novo arrasa-quarteirões da Nintendo, o Wii. Foi pensando nessa dupla que a revista digital Nintendo DS Brasil cresceu.

À partir de agora, vocês estão sendo apresentados à novíssima Big N Brasil. O nome traz o famoso apelido da Nintendo, e que simboliza o nosso avanço. Com isso, você terá um conteúdo muito mais abrangente e saberá muito mais sobre esse novo mundo Nintendo. Sim, porque muita coisa mudou na geração atual, e a Big N Brasil vai acompanhar tudo.

Começamos com uma matéria sobre alguns dos principais títulos do ano para DS e Wii. Tem Dragon Quest IX exclusivo - e a já confirmação do décimo capítulo, para Wii. Veja mais na seção de notícias -, novo Sonic exclusivo, mais títulos "hardcore"...

Mas temos muitos outros jogos na seção de reviews: Tatsunoko vs. Capcom, o diferente Let's Tap, o fantástico Professor Layton e o FPS Moon.

Esse é só o começo de nossa nova estrada: apresentar, com a qualidade que você já conhece, tudo o que essas máquinas proporcionarão aos fãs de ontem, hoje e de amanhã. Siga essa evolução conosco.

- Rodrigo Russano Dias

EXPEDIENTE

Editor Geral
Rodrigo Russano Dias

Design/Diagramação
Rodrigo Russano Dias

Textos
Dhiego Marques
Gabriel Resende de Araújo
Jean Mota
João Vitor Paulino dos Santos
Matheus Botelli
Raoni A.F.G. e Silva
Rodrigo Russano Dias

As últimas do mundo Nintendo Por Rodrigo R.

Dragon Quest é da Nintendo

Dragon Quest Swords não passava de um simples aperitivo para o que estava por vir: além de Dragon Quest IX ser exclusivo do DS, a décima versão será do Wii, conforme anunciado pelo próprio presidente da Nintendo, Satoru Iwata, em evento da Square-Enix. Espere por falta de plástico e silício no Japão para tanta demanda.

SEGA old-school no WiiWare

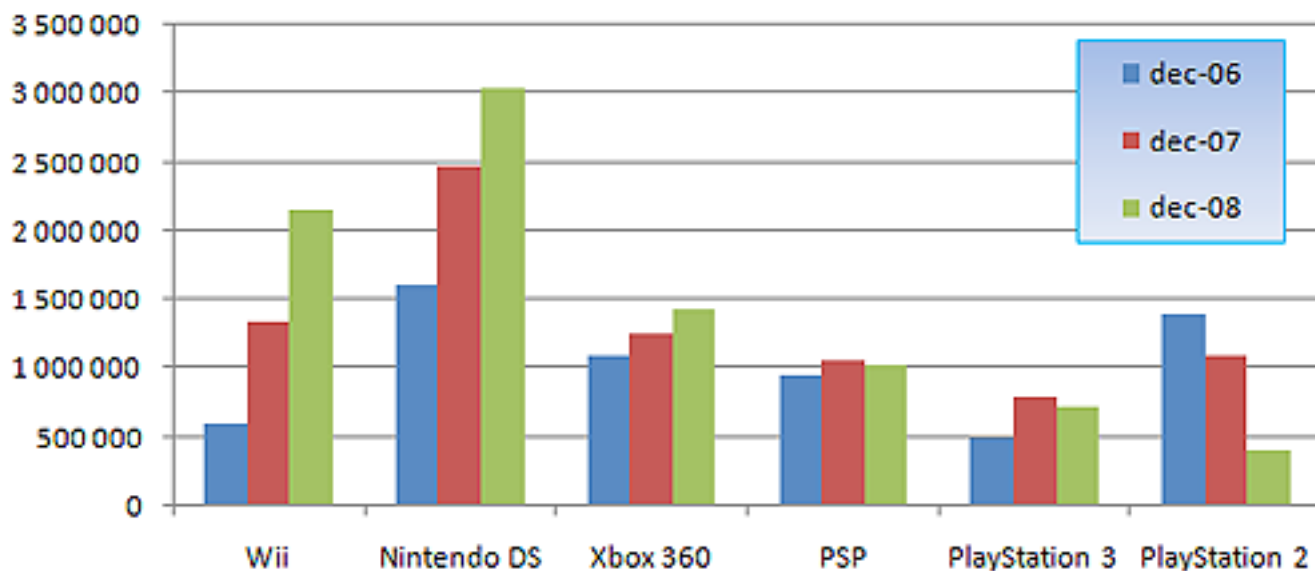
Parece que Megaman 9 despertou o lado "old-school" da velha guarda. Depois de muito mistério - e um site teaser envolvendo um cogumelo, o que causou grande dúvida se poderia ser um jogo do Mario -, a SEGA revelou The Adventures of Pole, um jogo de plataforma que promete muito humor, segundo os produtores. O título aparentemente é exclusivo do WiiWare e será produzido pela Prope, estúdio de Yuji Naka, pai de Sonic.

Visite já o site oficial: http://pole.sega.jp/

Possível sequência de The World Ends With You?

Em entrevista ao site IGN, o diretor do sucesso de crítica e público The World Ends With You, Tatsuya Kando, afirmou que seria um desperdício encerrar o título apenas neste game. Ainda segundo Tatsuya, eles criaram um jogo em que há muito potencial para expandí-lo.

Quer saber como tudo começou? Então clique na capa abaixo e faça o download de todas as edições da NDS Brasil!

As últimas do mundo Nintendo

Em final de ano agitado, DS bate recorde de vendas em dezembro de 2008

Mesmo em meio à crise financeira que afeta todo o mundo, os consumidores foram às compras, ao menos em relação aos videogames. O DS, fenômeno desde que foi lançado, bateu o recorde de vendas em um único mês, que antes pertencia ao Playstation 2. Foram mais de 3 milhões de unidades vendidas, contra 2.7 do console da Sony. O portátil teve quase um milhão de unidades de vantagem sobre o segundo colocado, o Wii, que vendeu 2.15 milhões.

Já nos jogos...

Diferentemente da venda de consoles / portáteis, a disputa nas vendas de jogos em dezembro foi mais equilibrada. No top 10, foram 5 jogos de Wii, e apenas um de DS.

1. Wii Play w/ remote - Wii -- Nintendo -- 1.46 milhões
2. Call of Duty: World at War - Xbox 360 -- Activision -- 1.33 milhões*
3. Wii Fit w/ balance board -- Wii -- Nintendo -- 999 mil
4. Mario Kart Wii w/ wheel -- Wii -- Nintendo -- 979 mil
5. Guitar Hero: World Tour - Wii -- Activision -- 850 mil*
6. Gears of War 2 - Xbox 360 -- Microsoft -- 745 mil*
7. Left 4 Dead - Xbox 360 -- Electronic Arts -- 629 mil
8. Mario Kart - DS -- Nintendo -- 540 mil
9. Call of Duty: World at War - PS3 -- Activision -- 533 mil
10. Animal Crossing: City Folk - Wii -- Nintendo -- 497 mil*

* Inclui versões limitadas.

Jogos mais vendidos de 2008

Lista dominada pela Nintendo, com metade dos 10 jogos da lista:

1. Wii Play w/ remote - Wii -- Nintendo -- 5.28 milhões
2. Mario Kart Wii w/ wheel -- Wii -- Nintendo -- 5.00 milhões
3. Wii Fit w/ balance board -- Wii -- Nintendo -- 4.53 milhões
4. Super Smash Bros. Brawl - Wii -- Nintendo -- 4.17 milhões
5. Grand Theft Auto IV - Xbox 360 -- Take-Two -- 3.29 milhões*
6. Call of Duty: World at War - Xbox 360 -- Activision -- 2.75 milhões*
7. Gears of War 2 - Xbox 360 -- Microsoft -- 2.31 milhões*
8. Grand Theft Auto IV - PS3 -- Take-Two -- 1.89 milhões*
9. Madden NFL 09 - Xbox 360 -- Electronic Arts -- 1.87 milhões*
10. Mario Kart - DS -- Nintendo -- 1.65 milhões

As últimas do mundo Nintendo

Lista completa das músicas presentes em Guitar Hero: Metallica

Músicas do Metallica
. All Nightmare Long
. Battery
. Creeping Death
. Disposable Heroes
. Dyers Eve
. Enter Sandman
. Fade To Black
. Fight Fire With Fire
. For Whom The Bell Tolls
. Frantic
. Fuel
. Hit The Lights
. King Nothing
. Master of Puppets
. Mercyful Fate (Medley)
. No Leaf Clover
. Nothing Else Matters
. One
. Orion
. Sad But True
. Seek And Destroy
. The Memory Remains
. The Shortest Straw
. The Thing That Should Not Be
. The Unforgiven
. Welcome Home (Sanitarium)
. Wherever I May Roam
. Whiplash

Canções de outros artistas
. Alice In Chains - "No Excuses"
. Bob Seger - "Turn The Page"
. Corrosion of Conformity - "Albatross"
. Diamond Head - "Am I Evil?"
. Foo Fighters - "Stacked Actors"
. Judas Priest - "Hell Bent For Leather"
. Kyuss - "Demon Cleaner"
. Lynyrd Skynyrd - "Tuesdays Gone"
. Machine Head - "Beautiful Mourning"
. Mastodon - "Blood And Thunder"
. Mercyful Fate - "Evil"
. Michael Schenker Group - "Armed and Ready"
. Motorhead - "Ace of Spades"
. Queen - "Stone Cold Crazy"
. Samhain - "Mother of Mercy"
. Slayer - "War Ensemble"
. Social Distortion - "Mommy's Little Monster"
. Suicidal Tendencies - "War Inside My Head"
. System of a Down - "Toxicity"
. The Sword - "Black River"
. Thin Lizzy - "The Boys Are Back in Town"

5 milhões de Animal Crossing's: Wild World no Japão

É isso mesmo: Animal Crossing: Wild World é o segundo título do Nintendo DS a atingir a marca de 5 milhões de cópias no Japão, depois de New Super Mario Bros. O fenômeno segue ainda vendendo suas milhares de cópias por semana, mesmo tendo sido lançado em novembro de 2005.

As últimas do mundo Nintendo

Sequência de Boom Blox vindo aí

Como esperávamos - depois do sucesso comercial do mesmo -, a EA confirmou a produção de uma sequência para o ótimo Boom Blox, o puzzle de Steven Spielberg. Bash Party terá mais de 400 fases inéditas, além de mais modos multiplayer. Talvez a adição mais bacana seja a possibilidade de compartilhar níveis criados pelos jogadores pela Nintendo Wi-Fi Connection.

EA confirma três novos "Need for Speed"

Ao contrário do que se especulava, a série Need for Speed não está morta. Muito pelo contrário: a EA confirmou três novos títulos da franquia.

O primeiro, Shift, está sendo desevolvido para PC, PS3 e X360. O segundo, World Online, será focado, como diz o nome, em corridas com diversos jogadores pelo mundo. Mas o que inte-ressa é o terceiro, Nitro, que será lançado para DS e Wii.

O jogo está sendo desenvolvido pela EA Montreal, já conhecida no Wii por "Boogie" e "SSX Blur". Ao contrário de Shift, Nitro irá para um lado menos realista. Segundo Keith Munro, vice-presidente de marketing da Electronic Arts, a versão dos aparelhos Nintendo não deverá ser algo muito casual ou puxado para Mario Kart, e sim um jogo que agradará tanto os "casuais" quanto os "hardcore". É esperar para ver, já que a série tem decepcionado nos últimos anos.

Punch Out no primeiro semestre...

Segundo lista oficial da Nintendo, o pouco comentado retorno de "Punch Out!!" no Wii deve aparecer no primeiro semestre deste ano, porém sem data exata.

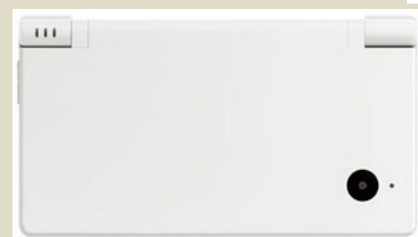
... e DSi ainda indefinido

Já o DSi ainda não tem nem semestre definido para estrear nos EUA. A expectativa é de vê-lo disponível no mercado entre o segundo e terceiro trimestres de 2009.

O DSi, já lançado no Japão, conta algumas boas adições, como uma câmera e entrada para cartão SD, usado para armazenar conteúdo do serviço DSiWare. Em contrapartida, o portátil perdeu o slot 2 e não roda mais cartuchos de GBA ou acessórios que a utilizavam.

Platinum Games inaugura site oficial americano

E já era hora! A Platinum Games enfim abriu seu site oficial nos EUA. No site você pode conferir páginas dedicas à MADWORLD (Wii) e o misterioso RPG para DS Infinite Space, ainda sem muitas informações. Visite já:

http://platinumgames.com

Marcio Baraldi

Conheça o "loko" criador de Roko Loko **Por Rodrigo R.**

Baraldi é, atualmente, o maior cartunista "rock´n´roll" do país. Fã incondicinal deste gênero, sua maior obra se chama Roko Loko, que já existe há mais de 10 anos e que recentemente ganhou seu próprio jogo. Vamos conhecer um pouco mais deste maluco neste divertido papo!

Rodrigo: Quando começou o seu gosto por cartoons?

Baraldi: Desde que eu catei um gibi na mão pela primeira vez (risos)! Devia ter, sei lá, uns três anos, com essa idade você já gosta de rabiscar papéis, desenhar uns garranchos, e já fica meio hipnotizado com o visual colorido dos gibis. Eu fiquei tão hipnotizado que estou até hoje (risos)!

Rodrigo: Em qual publicação você estreou seus trabalhos, e há quantos anos já está na área?

Baraldi: Eu comecei em 1983 no Jornal "Sindiquim", do Sindicato dos Químicos do ABC, era adolescente e fazia colégio técnico em desenho mecânico. Depois fiz Faculdade de Artes Plásticas, mas nunca trabalhei nem como artista plástico, nem como desenhista projetista (mecânico), trabalho exclusivamente como cartunista há 24 anos!

Rodrigo: Quando surgiu a idéia de criar o personagem Roko-Loko? Houve alguma inspiração em especial?

Baraldi: A necessidade é a mãe da ação! A minha "inspiração" foi a necessidade que eu tinha de ganhar um dim-dim urgente na época(risos)! Precisava levantar uns trocos e bolei uma única história com o personagem e a ofereci pra revista Rock Brigade. Ninguém me conhecia lá, cheguei na cara dura mesmo, como é o meu estilo aliás (risos). Chegando lá os caras adoraram o personagem e pediram pra eu fazê-lo todo mês, aí eu o batizei de Roko-Loko e já se passaram quase doze anos! O resto é história...

Rodrigo: Com o sucesso de Roko-Loko, chegou o game "Roko-Loko no Castelo do Ratozinger". Como foi a receptividade do mesmo? Já está pensando em uma sequência?

Baraldi: Além do game eu lancei uma série de produtos pra ir solidificando e diversificando o personagem: camisetas, três livros, um boneco charmosíssimo e agora estou pra lançar adesivos, bonés

e as maravilhosas palhetas do Roko-Loko, para todo roqueiro que se preza tocar sua guitarra e fazer um solo "DUCARVALHOOOO!"(risos). Aí chegou a hora de lançar o game "Roko-Loko no Castelo do Ratozinger", que eu fiz em parceria com a Sguerra Design, dos meus brothers Sidney Guerra e Richard Aguiar.Este foi o primeiríssimo game de um personagem 100% nacional para adolescentes tanto para PC quanto para celular.

Nós lançamos o game para PC em versão prensada em CD, com caixinha, encarte com fotos, etc, em 2005 e inauguramos esse mercado de games populares nacionais.

Conseguimos uma repercussão maravilhosa e muito maior do que sonhávamos! Demos entrevistas em muitas revistas e programas de TV, foi muito bom para nós e nos estimulou a continuar investindo nesse mercado. Por conta disso encartamos o game em várias revistas de games e entretenimento digital como MP3 Magazine, Gamers-Pro, Game Over, Super Mega Games, etc, e graças a essa estratégia o game vendeu mais de 350 mil cópias, o que conferiu a mim, a equipe de produção e a banda Exxótica, responsável pela trilha sonora do game um disco de ouro e um de platina duplo. Foi um grande feito pra quem fez o game achando que ia ser apenas uma brincadeira sem grandes conseqüências!

E agora,no segundo semestre, nós vamos lançar mais um produto pioneiro no Brasil, provavelmente na América Latina: um dual-disc , com a nova versão do game de um lado e um DVD do outro.

A nova versão do game traz duas novas fases, com novos cenários, novos perigos e muito mais emoções! Enquanto o DVD é um documentário com o "making-of" do game. Nós produzimos um documentário bem descontraído e divertido onde mostramos passo-a-passo como criamos e desenvolvemos o game. O documentário traz participações de músicos das bandas Sepultura, Angra, Korzus e Exxótica, além de várias personalidades do meio roqueiro , todos comentando sobre o game. Como extras o DVD traz vários programas de TV onde nós participamos e também algumas palhaçadas pro povo dar risada. Como diria o Roko-Loko, ficou "DUCARVALHOOOOO!" Fiquem ligados!

O sucesso Roko Loko: mais de 350 mil cópias vendidas

Rodrigo: Você é fã de jogos eletrônicos? Possui, ou já possuiu algum console ou portátil?

Baraldi: Pior que não sou, sou um péssimo jogador, um prego total (gargalhadas)! Eu só joguei vídeo-games na adolescência, só joguei aqueles mais comuns, Donkey Kong, Super Mario, depois nunca mais!Eu só voltei a mexer com essas coisas agora por causa do meu game, mas o Sidney Guerra e o Richard são viciados em games , daqueles que conhecem todas as novidades do gênero, então eles são o meu "suporte técnico". Pra fazer os games eu entro com a história e os desenhos ,e eles com o lado tecnológico, matemático,

da coisa! Quanto ao console,nunca tive nenhum de espécie alguma. Posso dizer que eu sou um sujeito "inconsolável" (gargalhadas)!

Rodrigo: Já chegou a jogar em um Nintendo DS ou Wii? Acha que o Roko-Loko poderia ganhar um bom jogo para ele?

Baraldi: Já me deram essa sugestão. E para Playstation também. Se depender de mim tudo é possível, eu sou "pau pra toda obra", só depende de analisar o mercado pra ver se vale a pena economicamente falando, afinal nós estamos numa época de pirataria braba, não é mesmo? A gente não pode investir muito num projeto sem ter retorno depois.

Rodrigo: E agora você levou o game do Roko-Loko para os celulares. Como foi isso?

Baraldi: Fiquei tão animado com o desempenho da versão para PC que corri fazer a versão para celular também!Para isso chamei novamente o Richard Aguiar, da PlaySystems, que produziu a versão para mim. A linguagem do celular é completamente diferente da do PC, então tivemos que fazer o game do zero de novo.Mas ficou excelente, ainda mais ágil que a do PC, porque é muito levinho, não deu nem 200 KB o jogo inteiro. Esse game é um produto pioneiro, é o primeiríssimo game de um personagem brasileiro a ir para os celulares!!! Baraldão saiu na frente mesmo! Para baixar o game e lindos wallpapers é muito fácil, basta mandar um torpedo com a palavra "RokoLoko" para o número 49900 e pronto! Já baixou, e custa uma merreca! Deixem de ser vacilões e baixem o game hoje mesmo (risos)!

Rodrigo: Você parece bem animado com essa empreitada. Acha que tanto o mercado de games, PC e celulares vão crescer no Brasil?

Baraldi: Eu sou um otimista incorrigível, então com certeza acredito tanto nesses mercados quanto no Brasil como um todo! Senão não estaria metendo a cara nesse mercado virgem e ajudando a desvirginá-lo (risos). Estou investindo nesse mercado de games nacionais e ajudando a construí-lo porque entendo que o Brasil tem um dos maiores públicos consumidores de games do mundo. E sei que temos muito talento e criatividade para produzir games também e não só consumí-los. O Roko-Loko está inaugurando esse mercado, mas com o tempo muitos outros games virão, meus e de outros autores! As próprias empresas com as quais eu faço parceria, a Sguerra Gamez (www.sguerra.com.br) e a PlaySystems (www.playsystems.com.br) já produziram outros games depois do Roko, jogos institucionais para empresas, para treinamento de funcionários, esse tipo de coisa. Enfim, o jogo está apenas começando (risos)!

Rodrigo: Vamos sair um pouco do papo sobre desenho e jogos, e ir para a música. Qual a sua banda favorita?

Baraldi: Eu descobri o rock aos 11 anos de idade com o majestoso Queen. Na seqüência descobri o Kiss, a banda mais "gibi" do mundo. Depois descobri o punk-rock que mudou minha maneira de enxergar o mundo, e nessa praia descobri o New Model Army, que é a banda que sempre levo no coração e mente!

Rodrigo: O que acha do mercado musical atual? E das bandas atuais?

Baraldi: O mercado hoje é ridículo!A grande mídia apadrinha apenas meia–dúzia de

Marcio e seu pôster autografado por Stan Lee

bandas e fica superexpondo essa bandas até ninguém aguentar mais. Enquanto isso a imensa maioria dos artistas ficam do lado de fora dessa festa, no circuito alternativo, ou "underground". Então há milhares de artistas fazendo músicas maravilhosas, mas que acabam não chegando aos olhos e ouvidos da grande massa.

Por isso é preciso cada vez mais forçar a barra para os governos mudarem a legislação com relação as concessões de canais de rádio e TV no Brasil, para que os meios de comunicação realmente se tornem DEMOCRÁTICOS! Um país do tamanho do Brasil precisa ter canais de rádio e TV para todos os públicos, incluindo os roqueiros, coisa que ainda não temos! Por enquanto os grandes veículos ainda estão nas mãos de famílias poderosas, que estão mais interessadas no Ibope e na grana dos patrocínios que no nível cultural de suas programações. Sorte que pelo menos há a internet , que através dos sites, webrádios e webTVs já está começando a mudar um pouco essa correlação de forças.

Rodrigo: Se pudesse trazer de volta uma banda do passado para a atualidade, qual seria? E por quê?

Baraldi: Lógico que eu diria pra ressuscitar o John Lennon, o George Harrison, o Bob Marley, o Elvis, o Freddie Mercury , Cazuza, Renato Russo e mestre Raulzito, entre tantos outros que a vida levou embora tão cedo.Mas isso não daria certo, porque tudo tem o seu tempo certo pra acontecer.

Então,quando eles estavam encarnados deram o máximo de si,subiram muito, viveram a milhão, construíram uma obra maravilhosa, mas que foi na hora certa, no momento histórico certo. Agora eles estão noutra fase, ou como diria o Renato Russo, "noutra estação". Os artistas que estão aqui agora que aprendam algo de bom com esses exemplos todos e continuem fazendo boa música pra mudar o mundo, pra melhorar a vida das pessoas, como esses mestres fizeram. Afinal,como diria outro mestre: "O tempo não pára!".

Rodrigo: Baraldi, gostaria de agradecer pela sua participação, o papo foi muito bom. Deixe um recado para nossos leitores.

Baraldi: Bom , então aproveitando minha resposta a pergunta anterior: vamos mudar o mundo, porra (risos)!!! Música é pra mudar o mundo!

As artes, a ciência,o conhecimento, tudo isso são caminhos e instrumentos pra mudar o planeta! Para melhorar a vida das pessoas. Para que todo mundo tenha mais prazer e alegria e menos sofrimentos. Pra que todo mundo tenha mais cultura e sabedoria e menos ignorância e estupidez. Para que as pessoas tenham mais riqueza moral e intelectual e se afastem de todo tipo de miséria. Enfim, pra que as pessoas evoluam moral e espiritualmente e se aproximem cada vez mais de Deus e do amor e se afastem cada vez mais da selvageria pré-histórica de onde partimos, lá atrás, na aurora da nossa história.

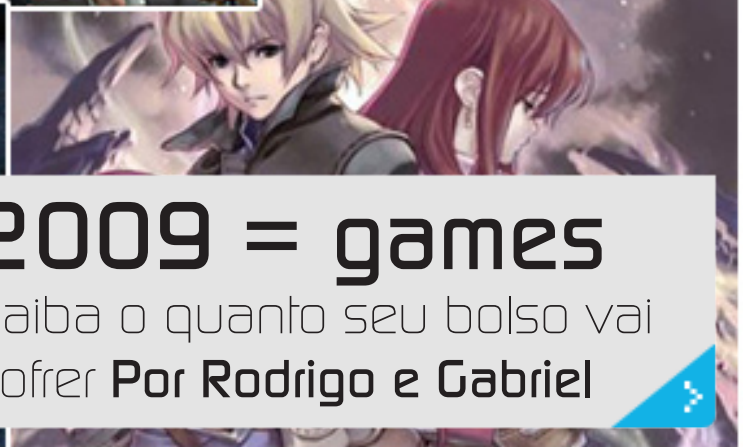
É nisso que eu acredito!É nisso, por isso e pra isso que eu vivo!

Sucesso e saúde a todos!

E visitem o site do Baraldão:

www.marciobaraldi.com.br

Valeu!!!

Um dos divertidos personagens de Baraldi

2009 = games

Saiba o quanto seu bolso vai sofrer **Por Rodrigo e Gabriel**

O ano de 2008 foi ótimo, em especial para o DS. O Wii também recebeu ótimos títulos, mas em certos períodos do ano ficou devendo.

Mas anúncios como Dragon Quest X deverão fazer do console a grande atração para 2009. E tem muito mais: Mad-World, Wii Sports Resort, novo Tales of... mas, e o portátil? Bem, 2009 consolidará o DS como o centro das atenções principalmente para o gênero RPG, e o lançamento do DSi - que você conhecerá melhor na próxima edição - fez com que a liderança voltasse em definitivo para as mãos da Nintendo no Japão.

Sem mais firulas, conheça, nas páginas à seguir, alguns motivos pelo qual seu bolso sofrerá neste ano. Vamos começar pelo primeiro jogo Wii/DS, passando pelo Wii e finalizando com chave de ouro nos lançamentos para DS.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time - DS/Wii

Square-Enix | Gênero: RPG | Data de Lançamento: 29/01

Echoes of Time trará grandes avanços à série Chronicles. A maior delas é a possibilidade do multiplayer multiplataforma, podendo as duas versões serem jogadas online, juntas. O multiplayer abriga até 4 jogadores.

A interação entre os dois sistemas não pára por aí: o seu Mii criado no Wii poderá ser transferido para o portátil.

Serão dois tipos de jogabilidade, uma adaptada à stylus e outra, ao Wii Remote.

O enredo promete ser bem desenvolvido: o herói deve passar por um ritual, para completar a maioridade. No caminho, encontra uma misteriosa garota e um cristal, ao mesmo tempo que um amiga está com uma desconhecida doença. Para resolver o mistério, ele deve explorar os segredos de uma antiga civilização.

Dead Rising: Chop Till You Drop

Capcom | Gênero: Ação | Data de Lançamento: 20/01

Dead Rising foi o primeiro sucesso da Capcom para X360, e para surpresa de muitos, está chegando neste mês ao Wii.

O survival horror traz Frank West, um jornalista freelance que está em busca de um furo. Ele vai então até a cidade de Willamete para conseguir o que procura, mas o que encontra são hordas de zumbis. Frank foge para o shopping, pensando estar seguro. Ledo engano: o local está infestado de zumbis. Ele então parte em uma jornada para escapar do local, ao mesmo tempo que ajuda outras pessoas a fugirem.

Obviamente alguns extras serão adicionados, como o uso do Wii Remote para algumas ações, como atirar, bater ou escapar dos inimigos.

Little King's Story

Marvelous/Town Factory | RPG | Data de Lançamento: 17/02

EXCLUSIVO!

Little's King Story é fruto de uma grande parceria - afinal, envolve responsáveis por séries como Harvest Moon e Another Memory.

Você controla um garoto tímido chamado Corobo Bread. Certo dia ele encontra uma coroa mágica que o transforma em um rei. Com isso, Cororo consegue conquistar as pessoas e trazê-las para o seu lado. Mas nada é tão fácil assim: agora, ele deverá arcar com a responsabilidade de comandar o seu reino.

Diversas ordens deverão ser dadas, tais como enfrentar monstros, construir casas e até conquistar outros reinos.

The Conduit

High V. | Gênero: FPS | Data de Lançamento: Primavera/2009

The Conduit é um dos maiores projetos da High Voltage Software para o Wii. Segundo a própria empresa, a maioria dos jogos de Wii são um lixo, e eles querem mudar esse paradigma com The Conduit. O Wii é visto por muitos como uma plataforma inexpressiva e única para jogos casuais, e a High Voltage Software quer mostrar que o console é mais do que isso.

Veja o preview na página 13.

EXCLUSIVO!

MADWORLD

SEGA | Ação | Data de Lançamento: Março

EXCLUSIVO!

MADWORLD promete ser um dos melhores títulos do ano. Com um visual único, todo em preto e branco (e vermelho) - lembrando o clássico Sin City -, o novo título de ação da SEGA traz Jack, o personagem principal, em um reality show chamado Death Watch. Com uma moto-serra no lugar de um dos braços, ele deve usá-la para destroçar os inimigos.

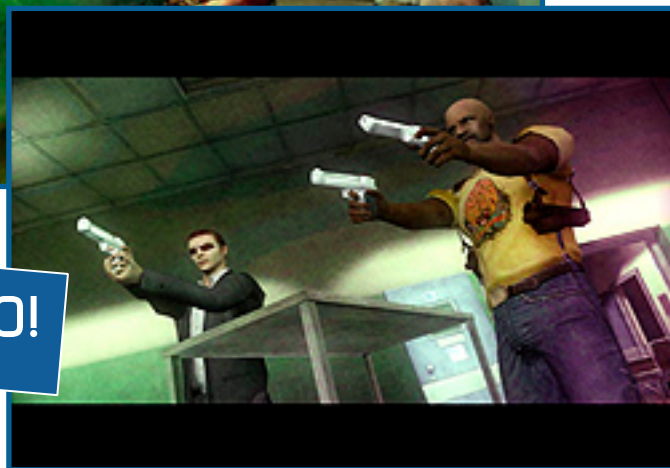
O Nunchuk movimenta Jack, enquanto o Wii Remote faz o papel da moto-serra. Para quebrar o gelo, existem minigames como o baseball. Imagine a carnificina... Há um bom "hype" em cima do projeto, já que a PlatinumGAmes contém alguns dos produtores responsáveis por Okami e Viewtiful Joe.

The House of the Dead: Overkill

SEGA | Ação | Data de Lançamento: Fevereiro

Depois de uma boa estréia com a coletânea "The House of the Dead II & III", a SEGA nos presenteia com um título exclusivo. Overkill conta com eventos que se passam antes do primeiro HoTD, trazendo o agente G em sua primeira missão.

Visualmente Overkill se mostra excelente, além de contar com dezenas de zumbis na tela. A jogabilidade deverá se manter fiel, e será compatível com a Wii Zapper. Pode-se também alterar o ângulo de visão e chacoalhar o Wii Remote para se livrar dos zumbis.

É claro que o multiplayer para dois jogadores não poderia faltar, sendo a nata do jogo.

Sonic and the Black Knight

SEGA | Ação | Data de Lançamento: Março

Sonic já fez duas aparições no Wii - uma no excelente Secret Rings e outra no recente Unleashed (que você confere a análise nesta edição). Black Knight trará um clima semelhante ao de Secret Rings, onde Sonic mergulhará em uma nova história, desta vez, no mundo de Arthur.

Munido de uma espada, a nova aventura mesclará a velocidade já habitual de Sonic com combates usando a nova arma branca, e claro, os movimentos serão feitos através do wiimote.

Black Knight é uma aventura feita exclusivamente para o Wii e deverá sofrer proveito disso - belo visual, controles bem desenvolvidos e minigames no modo multiplayer.

New Play Control! Pikmin / Mario Power Tennis / Donkey Kong / Metroid

Nintendo | Estratégia/Esporte | Data de Lançamento: Março

A Nintendo é mestra em ganhar uma graninha fácil, e no Wii não será diferente. Este ano estréia a nova série "New Play Control!", que traz alguns clássicos do Gamecube utilizando os controles do Wii.

Os estreantes serão Donkey Kong Jungle Beat, Pikmin, Metroid e Mario Power Tennis. Ambos trarão controles renovados e algumas outras novidades, como no caso de Pikmin, com um sistema de saves melhorado.

Rune Factory Frontier

Marvelous | RPG | Data de Lançamento: Março

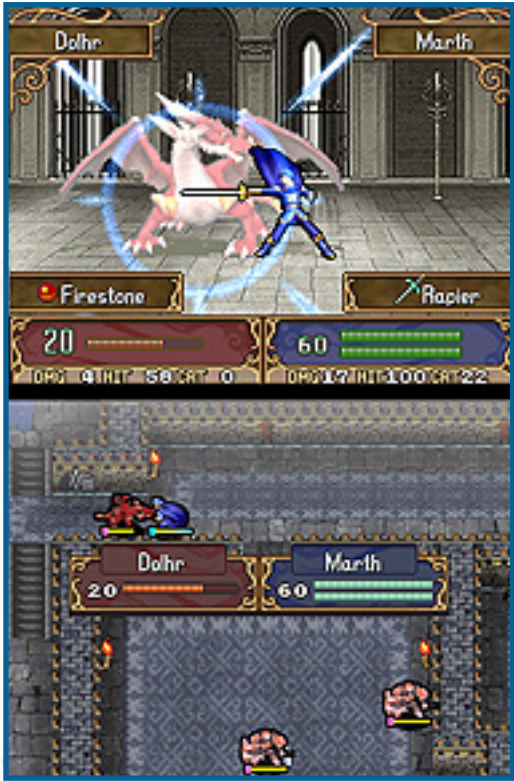
Dando sequência à série iniciada no DS, Frontier é o terceiro capítulo do Harvest Moon medieval.

Rune Factory traz batalhas usando espadas e outros equipamentos, mas não esquece das raízes da série - ser um bom fazendeiro.

Fire Emblem: Shadow Dragon

Nintendo | Estratégia/RPG | Data de Lançamento: 16/02

Fire Emblem: Shadow Dragon foi lançado originalmente para NES, é o primeiro título da franquia, e nunca chegou a sair de terras nipônicas. Isso até o remake para Nintendo DS ser anunciado, que já teve versões lançadas na Europa e no Japão.

Nessa nova versão, estão disponíveis seis episódios extras, além de um inédito modo online com batalhas, compras e trocas itens e chat por voz. Conhecido por seu alto nível de dificuldade, em Fire Emblem, um personagem morto não pode ser ressuscitado. Nesta versão, estão presentes cinco níveis de inteligência artificial para o modo hard.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Rockstar Games | Ação | Data de Lançamento: 17/03

Anunciado na E3 2008, GTA: Chinatown Wars é o primeiro título da franquia a sair exclusivamente para um console da Nintendo. O game se passa em Liberty City, em que novos personagens guerreiam pelo comando do bairro Chinatown.

A ação toda será controlada pela tela de toque, com uma nova engine com visão vista por cima, como nos antigos games da série.

Sands of Destruction - DS

SEGA | RPG | Data de Lançamento: 2009 (USA)

World Destruction no Japão, o anúncio de uma versão ocidental causou grande furor. E não é para menos: a equipe conta com profissionais consagrados, que já trabalharam em Xenogears, Luminous Arc e no eterno clássico Chrono Trigger.

Você controla o garoto Kyrie Illunis, que junto do World Annihilation Front, partirá em uma jornada para destruir o mundo, que está sofrendo nas garras dos Ferals.

Dragon Quest IX: Protectors of the Starry Sky

Square-Enix | RPG | Data de Lançamento: 28/03 (Japão)

Está ficando cada vez próximo o - talvez - maior hit do DS para o ano. A nona versão de Dragon Quest, exclusiva para o portátil, trará boas mudanças, como um modo multiplayer e customização de personagem.

A maior delas com certeza é a jogatina online. As batalhas continuam sendo por turno, e as ações dos jogadores são marcadas por cores - assim, você saberá o que seus amigos estão fazendo. O visual do seu personagem também muda completamente após alterar seus equipamentos.

Kingdom Hearts 358/2 Days

Square-Enix | RPG | Data de Lançamento: 2009

O enredo de 380/2 days se passa entre KH: Chain of Memories e KH:2 e gira em torno do personagem Roxas, contando tudo sobre sua junção a Organization XIII. O jogo apresenta gráficos 3D em terceira pessoa, ao mesmo estilo dos games da série para PS2.

Um inédito modo multiplayer para até quatro jogadores locais também marca presença, aonde cada jogador entra no comando de um membro da Organization. O lançamento japonês está confirmado para fevereiro deste ano.

EXCLUSIVO!

Pokemon Platinum

Nintendo | RPG | Data de Lançamento: 22/03

Mesmo tendo o mesmo início de seus antecessores Pokémon Diamond e Pearl, aonde o jogador escolhe o sexo de seu personagem e um do três Pokémon iniciais disponíveis, a história e objetivos de Platinum seguem um rumo bastante distinto.

Além do enredo diferente, em Platinum, estão presentes cinco novas espécies de monstrinhos, o antigo modo Battle Frontier de Pokémon Emerald volta com tudo, e várias outras novidades prometem uma nova grande experiência, como o novo Wi-fi Plaza, um local para marcar batalhas online e jogar diversos minigames pela internet.

Retro Game Challenge

XSEED Games | Ação/Plataforma | Data de Lançamento: 10/02

Retro Game Challenge é como uma coletânea de jogos da era 8-bits, com a diferença de que, ao invés de serem os mesmos jogos clássicos que estamos habituados, aqui estão presentes versões alternativas dos gêneros mais famosos.

Além dos oito jogos habilitáveis durante o modo carreira, ainda será possível habilitar revistas de games com análises, prévias, notícias e até mesmo seções de cheat codes! E para encobrir isso tudo, só mesmo uma história maluca para uma experiência plausível.

EXCLUSIVO!

C.O.R.E.

NoWay Studio | FPS | Data de Lançamento: 24/02

EXCLUSIVO!

C.O.R.E. é um shooter ambientado no ano de 2050, e conta sobre um um grupo de cientistas que investiga sobre a forte possibilidade de uma queda de um meteoro que pode exterminar a raça humana.

Gráficos e efeitos sonoros foram minuciosamente projetados, além de vários outros recursos da engine intrigantes. Também se destaca o modo multiplayer local para até quatro jogadores, com partidas do tipo Deathmatch, Team Deathmatch, e Capture the Flag.

Flower, Sun, and Rain

h.a.n.d. Inc. | Adventure | Data de Lançamento: 31/03

Flower, Sun, and Rain foi lançado originalmente para Playstation 2, e é um game que mistura ação, aventura e puzzles. O protagonista da história é Sumio Mondo, um detetive particular que é contratado para dar um fim aos estranhos mistérios de uma ilha chamada Los Pass. O jogador conta com o auxílio de uma maleta para a solução de seus objetivos.

Mas está enganado quem pensa que Flower, Sun, and Rain para DS não passa de um mero porte, já que no portátil, foram adicionados e modificados diversos elementos.

EXCLUSIVO!

Por fim, dá para perceber o grande número de exclusivos chegando para ambas as plataformas. Além disso, as third-parties estão olhando com bons olhos para o Wii, que durante todo esse tempo vinha sofrendo com ports horrorosos e jogos que não faziam o mínimo para aproveitar o console.

Jogos como HoD Overkill, Dead Rising e Fragile chegam para pôr um basta nas montanhas de coletâneas de minigames.

Já no DS o gênero RPG mostra cada vez mais que encontrou a sua casa. Títulos como Dragon Quest IX e Sands of Destruction mostram que o portátil está cada vez mais "roubando" títulos que antes eram de consoles. Outras séries famosas como GTA e Kingdom Hearts fazem sua estréia.

É, prepare seu bolso: 2009 vai fazer um grande estrago.

Here comes a new challenger

O músico e o jogador principiante

Por Marcio Botelli

Como todos já sabem, o Wii é um console de videogame que atrai até os jogadores mais surpreendentes, como aquele seu avô jogando boliche no Wii Sports, ou o seu pai, que antes esbravejava dizendo que videogame era coisa de criança, se equilibrando no Wii Fit. Mas mesmo assim, apesar de toda essa mania Wii que se espalha pelo mundo, porque é tão difícil quebrar os preconceitos das pessoas em relação aos videogames? Seria o medo de ser julgado por teoricamente estar fazendo algo nada produtivo?

A frustração de não conseguir acompanhar aqueles que já jogam à anos? Ou simplesmente a timidez de se experimentar algo novo? Como músico e gamer, tenho notado certa semelhança de comportamento das pessoas que querem se iniciar na música ou nos games, então vou traçar um paralelo desses primeiros contatos, já que muitos gamers também são músicos, e o que seria o videogame senão uma experiência audiovisual.

Bom, o primeiro passo seria quebrar o gelo, isso é, fazer a pessoa notar que a experiência não é um bicho de sete cabeças. As pessoas jogam games e fazem música o tempo todo, basta que alguém mostre isso para ela. Na música o exemplo é mais nítido, as pessoas batucam nas pernas, cantarolam as músicas de novela e séries de TV, assobiam... Já nos games, é díficil encontrar uma pessoa que nunca tenha experimentado Tetris, ou o "jogo da cobrinha" no celular, ou até exemplos mais simples, como um quebra cabeças ou o gesto de ficar tentando acertar do sofá aquelas perguntas do Show do Milhão.

Feitas as devidas apresentações, vem a "iniciação". Não que isso tenha que ser levado tão a sério, pois não é questão de vida ou morte e também não vai ser a visão definitiva da pessoa, mas a primeira impressão é importante.

Quando se inicia uma pessoa na música, entregamos a ela o instrumento desejado e ensinamos as primeiras notas para se fazer algo que soe bem e que seja fácil. No piano se aprende o DOREMI (fá-fá-fá), no violão se toca Come As You Are, no contra-baixo tem Peter Gunn Theme e assim vai... Então nada mais correto que começar com algo simples. Eu considero Super Mario como o Legião Urbana dos games, mas nem todos gostam do encanador já de cara, então jogos ditos "casuais" e puzzles são sempre ótimas opções. Wii Sports, Wii Play, Boom Blox, Brain Age, Picross e outros jogos simples causam uma boa impressão.

Depois que as pessoas se familiarizam com o assunto, vem a parte mais complicada, a curva de aprendizado. É nessa hora que filtra os "casuais" dos "não-casuais". Não adianta uma pessoa que jura que está tocando bem Come As You Are e vem uma pessoa e toca Boureé na sua frente.

Não adianta nada uma pessoa jurar que está indo bem nas fases 1-1 e 1-2 do Mario, e de repente joga Pro Evolution Soccer com um amigo e toma de 9 à 0. A grande maioria das pessoas tem muita preguiça em aprender e nessa fase tem muita frustração, e é isso que as afasta.

O que ajuda muito nessa fase são os jogos de fácil imersão e compreensão, e obviamente, assuntos que interessam a pessoa. Se uma pessoa gosta de rock não adianta ensiná-lo com Chico Buarque, se uma pessoa gosta de música clássica não adianta ensiná-lo com Mc Créu, é muito mais fácil gerar o interesse na pessoa se houver imersão e um objetivo futuro, o que motiva e empolga é se imaginar tocando com seus ídolos, ou pras pessoas que você gosta. E o mesmo acontece com os games, se uma pessoa gosta de tennis, apresente o Wii Sports, ou Top Spin 3, que a familiariadade com o assunto e o fato de se imaginar estar jogando contra os seus ídolos irá compensar a frustração da falta de habilidade com o controle.

Bom, o intuito inicial nunca foi de criar um tutorial para se atrair novos jogadores, mas o de tentar facilitar o destrinchamento de alguns dogmas relacionados ao mundo dos games através da relação com a iniciação músical.

Novos jogadores são sempre bem vindos, movimentam a economia, estimulam as empresas e aumentam o apoio à "comunidade gamer", além de que companhia para jogar é sempre bom.

Desenvolvimento: Tri-Ace | **Distribuidora:** Square-Enix | **Gênero:** RPG
Wi-Fi? Não | **Data de Lançamento:** 17/03/2009

Valkyrie Profile - Covenant of the Plume

Novo Valkyrie conta como tudo começou

Por Gabriel R.

A série Valkyrie Profile foi um dos grandes e últimos títulos do Playstation lançado em 1999 no Japão e 2000 na América do Norte, o jogo de extrema influência nórdica gira em torno da Valquíria Leneth e suas outras 2 irmãs, Silmeria e Hrist, todas a serviço de Odin, buscando espíritos de guerreiros caídos, os Einherjar, para lutar na guerra apocalíptica entre Aesir e Vanir, Ragnarok.

Diferindo-se das versões do Playstation/PSP [Valkyrie Profile/Leneth] e Playstation 2 [Valkyrie Profile: Silmeria] a versão para o DS, VP: Covenant of the Plume [a.k.a 'Perfil de Valquíria: Pacto da pluma'] irá trazer um novo protagonista para a série,o humano Wylfred.

O jovem soldado têm seu pai transformado em Einherjar pela Valquíria Leneth durante seus 10 anos de idade, acarretando na falta de suporte de sua família e até mesmo na morte de sua jovem irmã por má nutrição. Sua fúria cresce no decorrer dos anos , e para vingar-se lhe é oferecida a Goddess's Feather, uma pena das asas de Leneth que foi encontrada próxima ao cadáver de seu pai por Hel, Rainha de Niflheim.Acreditando que se tornando um valoroso guerreiro como seu pai conseguirá ser escolhido para se tornar um Einherjar por Leneth , Wylfred pretende obter sua tão concentrada vingança.

O Enredo de Covenant of the Plume antecede os 2 outros episódios, sendo colocado então como o primeiro título dentre VP: Leneth/Silmeria. O jogo terá um grande foco e também um diferencial nas batalhas em comparação com os outros títulos. Agora ela é dividida em 2 etapas, a primeira acontece de forma tática similar a FFT, porém , na hora

da pancadaria uma nova tela é mostrada com seus personagens e inimigos.

Além dessa modificação um novo sistema chamado ` Active Formation System ` foi adicionado, com ele será possível ganhar bônus antes das batalhas de acordo o alinhamento entre seus personagens ao redor dos inimigos.

Outro destaque se da por conta do poder da pena concebida por Hel, que garante um grande melhoramento nos status de um personagem até o fim de uma batalha, contudo, o corpo do mesmo tende a não agüentar mais que isso, causando sua morte !

Um poderoso e perigoso artefato que deverá ser usado com extrema cautela para alcance de seus objetivos.

A versão japonesa do jogo recebeu 32/40 pontos da aclamada revista Famitsu e com grande expectativa e também sendo o primeiro título inédito da série em um portátil, as origens de Valkyrie Profile chegam ao Ocidente em 17 de Março na América do Norte, e ainda esse ano também para a Europa.

Desenvolvimento: Sonic Team | **Distribuidora:** SEGA | **Gênero:** RPG/Ação
Wi-Fi? Sim | **Data de Lançamento:** Final de 2009

Phantasy Star Zero

"Sequência" de Phantasy Star Online promete brilhar no DS **Por João V.**

Nós ocidentais sempre sofremos pelo atraso de grandes títulos japoneses que tiram nosso sono, mas pior que isso é quando um game de grande porte deixa de ganhar uma versão americana ou mesmo européia. Atualmente temos o caso da série Tales of, da Namco Bandai, onde nenhum dos já lançados títulos parece que sairá de território nipônico, uma pena e um total descaso com os fãs do lado de cá do globo.

Mas uma empresa que vêm mostrando uma grande volta por cima e trazendo novos títulos interessantes, muitos rpgs por sinal, para o público é a SEGA! Especialmente para o Nintendo DS!

E nessa preview (quase review) vamos ver um desses jogos, que por sinal já está disponível em território japonês desde o dia 25/12/08, trata-se de Phantasy Star Zero!

Tudo bem que começamos o ano quase agora, e o jogo está programado para o final de 2009, mas, podemos deixá-lo já na lista de prioridades?! Valerá a pena todo o aguardo e expectativa?

Com a oportunidade de ter jogado a versão Japonesa, principalmente o modo multiplayer, eu tenho a felicidade de dizer que será um título indispensável deste ano! A série prova que a química entre Rpgs + Multiplayer Online funciona e muito bem no portátil, abrindo assim novos horizontes para que no futuro possamos ver mais títulos com essa opção.

A série Phantasy Star Online é um spin off muito bem sucedido das primeiras versões do jogo originalmente lançados para Master System e Mega Drive. Foi no Dreamcast que a série havia se transformado em um RPG Online, permitindo ao jogador com uma internet de apenas 56Kbs conectar-se a todo o mundo para se aventurar conjuntamente. Recebendo posteriormente versões para PC, Game Cube, Xbox, PS2, PSP e mais recentemente Nintendo DS.

A versão Dual Screen baseia-se nos origem da série Online, sendo assim a melhor de todas as épocas. O 'Zero' de seu título condiz com o renascimento da franquia online, buscando trazer de volta a atenção de antigos jogadores do Sega Dreamcast.

O Sonic Team parece ter conseguido o que queria, posso até não dizer isso por minha parte, mas um amigo conhecedor da série desde os primórdios no Dreamcast afirma que a versão do DS é tão divertida e viciante quanto os jogos originais. E a Sega não mediu esforços ($$$) para isso, contratando até mesmo um estúdio de animação - Gonzo - para cuidar das

cenas em Anime, além de uma cantora para a música tema - Makenai Kokoro de Hatsune Okumura - e dubladores.

O lançamento japonês foi muito aguardado, e teve uma data um tanto excêntrica, foi durante o Natal de 2008, exatamente no dia 25, que os jogadores japoneses puderam agarrar suas cópias do título. Esteve a Sega prevendo algum boom de vendas no estilo de Dragon Quest?

Com a confirmação do desenvolvimento do título para os EUA veio também a tona parte do enredo. Em Phantasy Star Zero viveremos sobre a ambientação de uma Terra alternativa e selvagem que ergue-se de uma catástrofe de 200 anos atrás chamada ` O Grande Vazio `. Após esse acontecimento o Mundo se tornou um local perigoso e infestado de monstros, tendo o então surgimento dos Hunters, caçadores especializados no combate dessas criaturas.

O jogador interpretará o papel de um desses caçadores, independente do personagem criado por ele, será direcionado ao mesmo enredo.

Ao longo da aventura outros personagens complementam a história e seu grupo: Kai um HUmar guerreiro, Sarisa uma FOnewearl maga, Ogi o RAcast atirador, Dairon - prefeito de Dairon City, Ana uma HUnewearl guerreira e o aparente antagonista Reve, um HUnewn que utiliza como arma uma lança de duas pontas e ainda possuí um mecha (!).

No Nintendo DS a equipe Sonic Team conseguiu mostrar que jogos de RPG/Ação + Conexão Wi-Fi nasceram para caminhar de mãos dadas!

Como sempre, os dragões estão presentes

O aspecto do nosso portátil foi inteiramente bem usado pelo grupo de desenvolvimento, sendo também os controles de Phantasy Star Zero simples e intuitivos.

Na tela superior é mostrada toda a ação do jogo, enquanto na touch podemos acessar menus, ver e configurar habilidades, magias, itens e afins, além de poder também conferir todo o mapa já desvendado da fase.

Mesmo com um modo história , que infelizmente não pude aproveitar por não dominar praticamente nada da língua japonesa, o ponto principal de toda a agitação em relação ao jogo se dá pela possibilidade de jogar com o Mundo inteiro através da Nintendo Wi-Fi Connection, seja com seus amigos ou qualquer desconhecido aleatório!

O jogo apresenta um vasto modo de customização, indo desde as roupas à voz de um personagem! Além disso, você possuirá um ajudante, um robozinho chamado Mag que tende a evoluir pra diversas outras formas conforme seus atributos sejam alterados.

Phantasy Star Zero lhe permitirá a criação de até 3 personagens diferentes, sendo 1 slot para cada. E esses mesmos personagens poderão ser usados tanto na aventura principal do modo História quanto nas partidas Wireless local ou via Wi-Fi, ambas com limite de 4 jogadores simultâneos. São 3 raças, Human , Newman e Cast que podem dividir-se entre 14 classes diferentes dentre 3 categorias, Hunter, Ranger e Force.

Os mapas por sua vez são vastos e com muitas opções de replay, caso você o visite uma vez, em uma próxima poderá encontrar não só inimigos raros como possibilidade de novos caminhos. E falando nos monstrengos, pode se preparar para uma vasta seleção deles, sendo cada mapa, ambiente de determinadas e únicas espécies.

Chefes são gigantescos e darão trabalho, ainda mais se você não for bem preparado e munido de bastantes itens de cura. Logo no primeiro estágio somos postos à batalha contra um feroz e poderoso dragão, que é chefe do primeiro estágio disponível.

E todos os aspectos gráficos, sejam cenários, monstros, personagens ou armas completam o nível de cuidado que o Sonic Team teve! Tudo é muito bem caprichado e parece explorar o máximo das capacidades do DS.

Sonoramente as músicas e efeitos fazem seu trabalho, com nossos personagens gritando alguns 'Hyah! Ha!!' aqui e ali. Outro destaque fica pela mudança que as músicas ambientes sofrem durante a aparição dos inimigos! Elas mudam completamente, ganhando um ritmo novo e empolgando ainda mais a ação durante as batalhas.

Amantes de mmorpgs podem se identificar ainda mais com o título, já que as aventuras online são praticamente infinitas, podendo durar dias e/ou meses a fio para a aquisição de tudo que PS0 tenha a oferecer. Só que um ponto positivo aqui, você não pagará absolutamente nada (a não ser, é claro, o jogo original) para desfrutar das possibilidades Online do

Os cenários são bem variados, de florestas a terras congeladas

Use a stylus para mandar mensagens e desenhos

game e poderá jogar sempre que quiser sem se preocupar [ou não] em fazê-lo compulsivamente. Através dos Friend Codes você poderá se unir a amigos para aventuras em grupos, e aqui entra a diferença entre jogar com eles ou com desconhecidos:

No modo por FC o Host decidirá o caminho dos jogadores, para qual estágio seguir, ou que quest completar.
Há ainda um adicional bem conveniente, você poderá jogar o modo Online só, e caso algum amigo seu fique online um aviso o alertará de que a pessoa entrou e ainda mostrará seu atual estado, se está em em espera por jogadores ou jogando.

Em Phantasy Star Zero os jogadores podem se comunicar através da tela de toque, escrevendo ou mesmo desenhando coisas para enviar exclusivamente aos seus amigos! Há também a possibilidade de copiar textos e desenhos de outra pessoa para sua própria utilização.

Já no modo worldwide, onde se joga com qualquer pessoa conectada a procura de jogadores, esse sistema não funciona dessa maneira. Os textos já são pré-estabelecidos e não são permitidas a criação de nada além do que já estiver disponível. Coisas básicas como 'Obrigado', 'Adeus' e 'Bom Trabalho!' fazem parte dos textos inclusos. Outro modo de expor seus sentimentos e que funciona em ambas opções online são os Gestos, com eles você poderá pular, cantar e acenar um adeus aos seus amigos. Esses comandos são feitos através de combinações entre alguns botões e o direcional. Pegou aquela arma que não lhe serve? Mas poderia ser excelente pra um amigo ? As trocas de itens e meseta, a moeda local, podem ser feitas entre todos os players através de uma NPC em Dairon City.

Guerreiro sem sua espada não é guerreiro ! Pois então, em PS0 o jogador não terá acesso a 10 armas, 50, ou mesmo 200, mas sim, mais de 350 opções diferentes.

Os armamentos dividem-se entre 16 categorias : Swords, Spears, Sabers, Double Sabers, Daggers, Claws, Machine Guns, Handguns, Launchers, Rifles, Bazookas, Wand, Magic Rods, Slicers, Shields (Não só para defesa como também para ataques) e Gunslashes (estilo Gunblade de Squall, FF VIII).

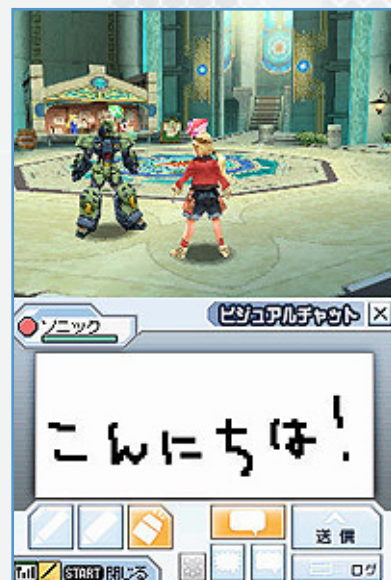
Há ainda armas temáticas e especiais que são destravadas no jogo através de códigos, dentre algumas há a 'Mystiker' do personagem Shiro de Blazer Drive (Mangá de Seishi Kishimoto) e a espada da personagem Selvaria do jogo Valkyria Chronicles (PS3). As armas ainda podem ser melhoradas através de itens obtidos nos mapas, aumentando assim seus níveis, atributos e eficácia em batalha.

Durante a ação, o jogador poderá desferir uma seqüência de até 3 hit combos! Ou ainda, poderá juntar seus combos com os de amigos para criar os chain combos, que podem ser mais longos ultrapassando a marca de 3 do solo, tudo dependerá do bom trabalho em equipe.

Sendo o primeiro RPG/Ação do portátil com função multiplayer e online, Phantasy Star Zero vêm com força total para não só agarrar de vez veteranos quanto novatos!

E parece que a onda anda pegando, pois novos títulos para o DS com essa funcionalidade multiplayer estarão breve pintando, sendo 2 deles, Blue Dragon: Beasts of Underworld e Final Fantasy Crystal Chronicles : Echoes of Time, o último chega dia 29 desse mês para os Japoneses, e breve aos EUA.

A maior angústia será a espera até o fim do ano por PS0, os japoneses são sortudos! Mas somos mais ainda pela SEGA não nos esquecer trazendo esse título para proveito universal!

Só faltam alguns poucos (MUITOS) meses, mas vamos ficar no aguardo!

Desenvolvimento: Ignition Entertainment | **Distribuidora:** Feel Plus
Gênero: Estratégia/RPG | **Wi-Fi?** Não | **Data de Lançamento:** 24/02/2009

Blue Dragon Plus

O retorno das sombras!

Por Jean M.

Se existem dois gêneros que os jogadores de DS têm em abundância, esses são o RPG e a Estratégia. Diversos são os títulos desses dois gêneros que já estão disponíveis na biblioteca do portátil da Nintendo. E ora bolas, nunca é demais um novo e bom título para a alegria dos fãs de plantão, não é? Sendo assim, apresento-lhes Blue Dragon Plus!

A série Blue Dragon surgiu da necessidade de quebrar o bloqueio que os japoneses tinham (e de certa forma ainda têm) com o Xbox 360. Como a Microsoft não estava bem em outras terras, nada melhor que arriscar uma virada de mesa com um tradicional JRPG, o que assim gerou Blue Dragon. E apesar da coisa toda não ter ajudado muito o console da Microsoft, a série Blue Dragon se deu muito bem! O jogo conta também com um anime, mangá e agora com duas seqüências para o Nintendo DS! Mas enquanto o segundo game da série ainda não chega às prateleiras japonesas (Blue Dragon: Ikai no Kyojuu), vamos falar da versão que já foi lançada no Japão e está chegando no próximo mês para o DS, Blue Dragon Plus!

Através da união da empresa do "pai" da série Final Fantasy, Hinobu Sakaguchi, a Mistwalker Studios e a Brownie Brown (responsável pelos conhecidos títulos de DS Children of Mana e Magical Strasign), Blue Dragon Plus chega ao DS como uma seqüência direta ao título para Xbox 360. Se você não tem um Xbox 360 ou não teve a oportunidade de jogar o primeiro Blue Dragon, não esquente, Blue Dragon Plus fará com que você fique devidamente atualizado com o que está acontecendo. Novamente Shu é o protagonista da série e ele segue na companhia de seus

Recomeço?

Blue Dragon começou no 360, porém parece que seu futuro vai ser mesmo no DS. Com dois novos jogos para o portátil e nada para o console, a Mistwalker parece ter encontrado a casa da série.

amigos Zola, Szabo e Marumaro, numa missão em busca de um artefato mágico. Os heróis devem encontrar esse artefato o quando antes, pois o vilão Nene, que supostamente teria sido destruído no primeiro game da série, está para ser ressuscitado! E se o simples fato de Nene estar voltando não fosse suficiente para assustar os nossos heróis, outro grande problema cruzará seu caminho, já que a influência de Nene está liberando misteriosas Sombras Dragão que só poderão ser detidas por você!

O jogo lembra games de estratégia em tempo real, com uma IA forte e esperta, que sabe se movimentar bem no mapa, gerando uma boa quantidade de desafio para o jogador. Cada personagem tem seus próprio estilo e habilidades que deverão ser utilizadas de uma forma inteligente, para que assim sua estratégia seja vitoriosa. Existem personagens mais poderosos, para um combate corpo-a-corpo e outros mais velozes, perfeitos para perseguir um fugitivo ou para chegar rapidamente em um adversário que goste de desferir ataques à distância.

Outro interessante detalhe do jogo são os movimentos especiais, que são mais bem representados pelo Dragão Azul de Shu, símbolo do game. Desde o início do jogo você poderá invocar o Dragão, que tem ataques de espada e outros baseados no elemento água, e as sombras de seus demais companheiros tem seus ataques baseados em outros elementos, como a do Marumaro que ataca utilizando impacto, Zola com vento e Szabo com duas gemas que geram ataques enormes! Dessa forma, ao encontrar o elemento que torna seu inimigo mais vulnerável fica mais fácil bolar uma estratégia vencedora! Vencendo batalhas, você vai avançando de nível, o que libera ainda mais habilidades e poderes aos seus personagens.

Você poderá utilizar a tela do DS para selecionar seus personagens no campo de batalha, como pode também selecionar todos de uma vez. Entretanto uma novidade interessante ao organizar suas tropas é a capacidade de congelar a partida para selecionar unidades específicas, sem pressa alguma! Isso poderá lhe dar tempo precioso para formar uma tática infalível! A movimentação é feita de forma simples, utilizando o direcional ou arrastando o personagem com a Stylus, sendo possível também girar a tela utilizando os botões L e R.

A animação do jogo mantém, assim como visto em Children of Mana, um visual simples, com sprites que funcionam de forma simples, porém incluindo também algumas interessantes animações, com vários personagens na tela ao mesmo tempo e sem prejudicar o desempenho do jogo. E talvez, o que realmente separa Blue Dragon Plus dos demais games do estilo em portáteis é a vasta quantidade de movies (cenas de animação). O jogo é repleto de bons vídeos, tendo mais de 30 minutos de muita animação, em sua maioria exibidas entre missões, para exibir algum tipo de flashback ou para demonstrar elementos do enredo.

Com isso, um divertido jogo, que promete mais de 30 horas de muita diversão é algo a se esperar com grande expectativa! Se você é fã de bons JRPGs e de uma boa estratégia, prepare-se para essa interessante aventura!

"Se você não tem um Xbox 360 ou não teve a oportunidade de jogar o primeiro Blue Dragon, não esquente, Blue Dragon Plus fará com que você fique devidamente atualizado com o que está acontecendo."

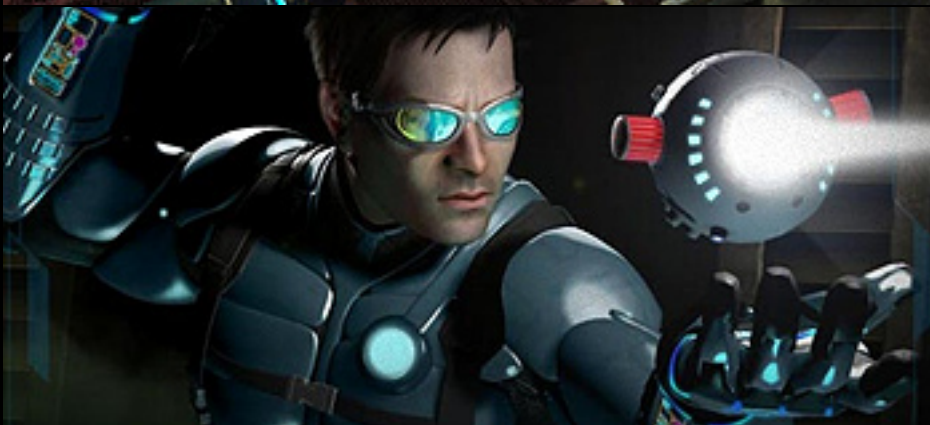
Desenvolvimento: High Voltage Software | **Distribuidora:** SEGA | **Gênero:** Tiro em Primeira Pessoa | **Wi-Fi?** Sim | **Data de Lançamento:** Primavera/2009

The Counduit

FPS promete mostrar do que o Wii é capaz **Por Gabriel R.**

The Conduit é um dos maiores projetos da High Voltage Software para o Wii. Segundo a própria empresa, a maioria dos jogos de Wii são um lixo, e eles querem mudar esse paradigma com The Conduit. O Wii é visto por muitos como uma plataforma inexpressiva e única para jogos casuais, e a High Voltage Software quer mostrar que o console é mais do que isso.

Os controles em primeira pessoa foram inspirados em Metroid Prime 3 e Medal of Honor Heroes 2, jogos em que a jogabilidade utiliza das funções únicas do Wii Remote e do Nunchuk. O esquema poderá ser customizado em tempo real, incluindo a sensibilidade do cursor e o grau de movimentação da câmera. Além disso, também haverá suporte para o Wii MotionPlus.

The Conduit promete gráficos nunca antes vistos no Wii

A High Voltage não está economizando em The Conduit. A empresa promete gráficos de ponta no console, com um game rodando a 30 frames por segundo. Efeitos como explosões e textura dos objetos foram detalhadamente projetados, com presença de cenários destrutíveis. A trilha sonora também não parece desapontar, as músicas variam de acordo com o ritmo dos cenários e do desempenho do jogador durante os combates.

O jogo estréia a nova engine Quantum 3, e para o uso dessa mecânica, foram criados mais de 15 tipos de inimigos diferentes, desde soldados cadáveres até insetos gigantes. Além de suas armas, o agente Ford contará com um par de visores que permite enxergar através dos cenários, objeto que é muito útil na solução de puzzles.

O enredo conta sobre uma invasão à Terra de uma raça chamada Grudge. Os invasores possuem um aparelho chamado Conduit, que é capaz de teletransportar seus habitantes para o planeta. Nisso, o agente Ford, a serviço do governo, é convocado a dar um fim nesta raça e para descobrir qual a razão desta invasão.

Outro destaque é a presença de um multiplayer online que contará com um suporte para até 16 jogadores simultâneos, num sistema similar ao de Medal of Honor Heroes 2. Serão pelo menos três modos diferentes de jogo, incluindo os famosos Deatchmatch e Capture the Flag. Também possuirá chat por voz, através do acessório Wii Speak. A empresa diz querer incluir um modo LAN (vários Wiis conectados num mesmo local), sistema nunca utilizado antes no console.

Entenda o nosso sistema de avaliação

Dividimos as notas em "cogumelos" especiais, que servem para simbolizar as médias. Os destaques ficam para o "Jogo do mês", que é o jogo com a melhor nota da edição, e a "Vergonha do mês", justamente o contrário.

5-6: Regular

7-8: Bom

9-10: Muito bom

Jogo do mês

Vergonha do mês

Jogo do mês: Professor Layton and the Curious Village **Pág. 37**

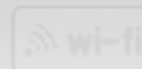
DS

Wii

Tem algum review e quer vê-lo publicado na revista? Então mande-o para o nosso e-mail:

contato.bignbrasil@gmail.com

Desenvolvimento: Ubisoft | **Distribuidora:** Ubisoft
Gênero: Minigames

wi-fi | 2

Rayman Raving Rabbids TV Party

Uma piada sem graça

Por Raoni Silva

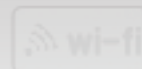
Rayman é um bicho um tanto diferente. Sem braços nem pernas, mas carisma de sobra. Desde sua estréia nos consoles, num game simpático de plataforma, ele se tornou uma espécie de Mario da Ubisoft. Após sua estréia no Wii, acompanhado dos Raving Rabbids, a série tomou um rumo completamente distinto, com Party games divertidos e com um humor insano. Rayman Raving Rabbids, em suas duas versões do Wii, foram um tremendo sucesso por conta disso.

O cenário no Nintendo DS não foi tão animador. O primeiro jogo foi estranhamente adaptado para um game de plataforma onde mais se prestava atenção nos coelhos ensandecidos ao fundo do que no próprio Rayman, o que o desviava completamente do que esperamos de um produto do gênero: Um game onde se chega a algum lugar, com alguns quebra-cabeças e combates interessantes. Talvez percebendo o tamanho da burrada, a Ubisoft lançou o segundo jogo na sua origem, que eram os Party games. Divertido, mas com replay extremamente baixo.

Mas no terceiro jogo, parece mais que houve um terrível engano. Rayman Raving Rabbids: TV Party é um híbrido entre os games da série junto com Mario Party, com minigames impressionantemente bobos de tão insossos e um gameplay pífio. Basicamente o que se faz é retirar os Rabbids, que invadiram a TV, e capturá-los. Pra isso o jogador anda por um tabuleiro (controlado pela touch) que não tem lá muitas funções, enquanto um Rabbid tenta se aproximar da TV. Ambos se movem, Hora de Minigames. Ambos se movem novamente, mais minigames. É uma redundância tão grande que o jogador começa a se perguntar pra que diabos serve a parte do tabuleiro.

Os minigames não tem a menor graça. Coisas como estourar plástico bolha, girar um disco do jeito certo para um Rabbid curtir um som, subir e levantar um Rabbid com uma bola de baseball na cabeça pra ficar da altura do companheiro portador de um taco, entre outras bobagens que não fazem o jogador nem esboçar um sorriso, é um game monótono que merece ser ignorado. Principalmente com party games melhores, como Rayman Raving Rabbids 2, WarioWare: Touched!, Mario Party DS e afins.

Desenvolvimento: Renegade Kid | **Distribuidora:** Mastiff
Gênero: FPS

wi-fi | 1

Moon

FPS para DS com cara de "gente grande" **Por Rodrigo R.**

Depois de alguns adiamentos, finalmente Moon está disponível. Desenvolvido pela Renegade Kid, a mesma do ótimo Dementium: The Ward (também para DS), a pequena produtora já havia mostrado do que era capaz no portátil, mostrando que o aparelho pode sim gerar visuais acima da média. Moon traz a mesma engine com algumas evoluções. Efeitos de luz, modelos de personagens e mesmo as texturas são algumas das melhores já vistas no DS.

A aventura traz um grupo que vai até o satélite da Terra, a Lua, até uma base lunar em construção. Porém, nada está como deveria. Através de uma escotilha, é revelada uma espécie de alienígena, além de todo um mistério do que anda acontecendo no local. Resta ao jogador explorar este labirinto e descobrir os mais diversos segredos.

Moon lembra bastante Metroid no quesito exploração. Você sempre deve caminhar por labirintos que são revelados por mapas localizados em diversos pontos do cenário. Você começa com uma metralhadora fraca e com tiros infinitos, mas à medida que avança e derrota os chefes - muitos deles bem bolados, por sinal -, ganha outros equipamentos. Tirando os combates com os chefes, os inimigos mais simples são um bocado bobos e não oferecem muito desafio.

Para dar uma variada, você terá à disposição um robô que o auxilia a abrir barreiras. Disponível no menu de armas, o controle dela é todo em primeira pessoa. Pode também ser usada para anular ataques de inimigos e facilitar sua passagem. Porém, com o tempo, o jogo vai ficando um bocado repetivo. Não varia muito do tiroteio, uso do robô e algum chefe. Some isso à ausência de um modo multiplayer, já que a Renegade Kid investiu em uma aventura totalmente single player.

Talvez a parte mais fraca do jogo seja a sonora. As músicas são terríveis, com uma péssima qualidade e repetitivas. O fato dos personagens serem dublados é bacana, mas a qualidade também não é das melhores.

Em suma, Moon vem para alimentar um gênero extremamente carente no DS e que muitos pensavam ser promissor, principalmente depois de Metroid. Tem vários defeitos, mas no final, vale dar uma conferida na investida da pequena, porém competente Renegade Kid.

Desenvolvimento: BioWare | **Distribuidora:** SEGA
Gênero: RPG

1

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

BioWare ensina a SEGA como se faz

Por Rodrigo R.

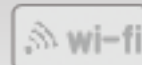
The Dark Brotherhood não é muito novo, mas não poderia deixar de aparecer em nossas páginas. O RPG, desenvolvido pela BioWare, famosa desenvolvera de RPG's ocidentais como os da série Star Wars, traz Sonic em seus amigos em uma trama simples, mas bem desenvolvida. Tudo começa com o sumiço das esmeraldas do Chaos e de Knuckles, o guardião da Master Emerald. Sonic e Tails partem em busca de informações sobre o que aconteceu, e isso envolverá diversos personagens da série.

Sonic Chronicles tem o objetivo de ser um RPG fácil e divertido, mirando os jogadores mais jovens. Todos os comandos são feitos através da stylus. Fora das batalhas, você deve usar os personagens de forma inteligente: cada um deles tem um estilo, com habilidades especiais, como velocidade, força e vôo. Com isso, você poderá acessar locais específicos dos cenários. Por exemplo, se ver um looping, basta usar Sonic. Com isso, mesmo sendo um jogo de RPG, Dark Brotherhood não deixa de apresentar elementos clássicos dos jogos de plataforma. Direto de seu último sucesso, Mass Effect, a BioWare implementou um sistema de conversa extremamente atraente. Você pode dar vários tipos de respostas, o que altera o tom das conversas e revela novas informações.

As batalhas são a parte mais divertida. Dinâmicas e fáceis de jogar, trazem habilidades também vindas dos jogos de plataforma, como o spin dash ou as marretadas de Amy. Com as evoluções dos personagens, você poderá combinar habilidades, chegando a contar com especiais usando até quatro personagens ao mesmo tempo. Falando neles, todos são executados através de minigames, tirando a monotonia de só clicar de menu em menu. Para complementar o pacote, os Chaos também são usados para ganhar novas habilidades. Eles também são cuidados e chocados no Chao Garden, assim como em Sonic Adventure.

Curiosamente, a parte mais fraca é a sonora. Os jogos da série sempre trazem excelentes músicas, mas Chronicles traz midis simples, sem qualquer destaque, além de efeitos sonoros terríveis. Senti e muito a ausência de músicas clássicas.

Por fim, Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood é um RPG simples e divertido. A BioWare não decepcionou e mostrou à SEGA como fazer um bom jogo de Sonic.

Desenvolvimento: Level 5 | **Distribuidora:** Nintendo
Gênero: Puzzle/Adventure

Professor Layton & the Curious Village

Puzzles e suspense em uma aventura imperdível

Por João Vitor

Professor Layton é um dos jogos do gênero puzzle de grande sucesso da atualidade, sua desenvolvedora Level-5 já carrega consigo um currículo com títulos de sucesso, como: Dark Cloud [PS2], Dragon Quest VIII [PS2, em parceria com Square Enix], Rogue Galaxy [PS2], e ainda promete muitas surpresas com o aguardadíssimo Dragon Quest IX [NDS, em parceria com Square Enix] e White Knight Story [PS3].

A série estreou no ano de 2007 e logo se tornou um hit no Japão, local onde atualmente o jogo se encontra em seu 3º e último episódio. O primeiro capítulo da franquia conseguiu a magnífica marca de mais de 700.000 mil cópias vendidas, só no Japão.

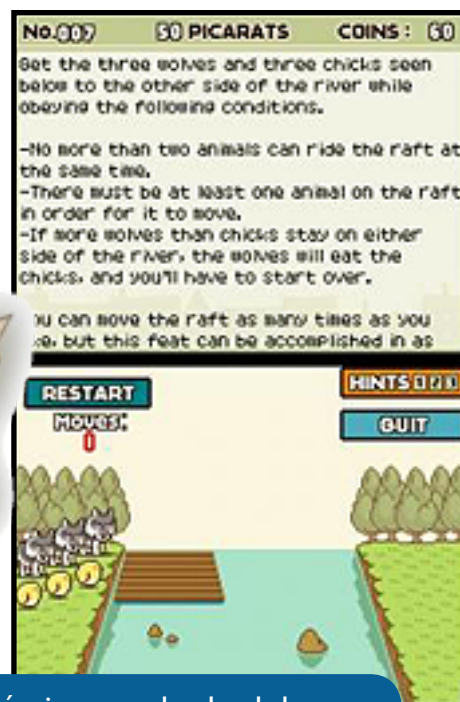
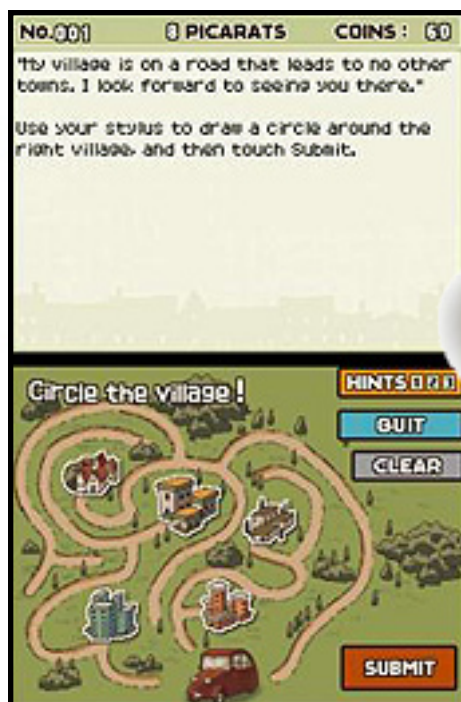
No ano seguinte a Nintendo resolveu trazer a magia desse fantástico game para as terras Ocidentais e fomos agraciados

Mesmo com o sucesso de vendas fora do território nipônico ainda não há definição em datas das 2 aventuras seguintes : 'Professor Layton & Pandora's Box' e 'Professor Layton & Last Time Travel'. Até o final de 2009 deveremos ter algum anúncio oficial por parte da Level-5, já que a mesma conseguiu gerar vários fãs com a série.

A trama de Curious Village inicia quando Layton, um arqueologista e gênio no quesito solucionar enigmas, recebe uma carta de Lady Dhalia, viúva de um recente falecido Barão. Layton é convidado pela Dama para investigar um fato inusitado, seu marido,o Barão Augustus Reinhold, havia deixado um curioso testamento: "Para aquele que encontrar a Golden Apple deixo toda minha fortuna".

Nem é preciso dizer que a guerra entre os membros da família Reinhold havia começado, todos almejando colocar as mãos no tesouro do Barão saíram logo à procura da tal maçã, um tesouro que nenhum membro havia ouvido falar até a menção no testamento.

Contudo, ninguém foi capaz de localizar o item, que é especulado como uma antigüidade rara. Layton extremamente animado com a possibilidade de ser um grande caso além de uma simples briga por bens familiares aceita o convite de Lady Dhalia, e juntamente com Luke, seu aprendiz, segue para St.Mystere. Chegando na cidade, Layton & Luke avistam uma estranha e única torre, qual será todo esse ar enigmático envolvendo esse local? Descubra!

Logo no início da aventura o jogador já é posto à prova com um simples enigma : Através do mapa que veio acompanhado do envelope de Lady

O clássico puzzle dos lobos e das galinhas

Dhalia, Layton pede a Luke que o ajude com as direções.

Luke, ao olhar pro mapa percebe que o mesmo é na verdade um labirinto de caminhos, e Layton logo sugere que Lady Dhalia esteja de fato os testando. A pedido do professor o jovem tenta decifrar o quebra-cabeça.

Este é o enigma de nº 1 de mais de 129! E conforme você avance, pode ter certeza, irá quebrar muito a cabeça! Há enigmas espalhados por todos os mapas, a cidade é definitivamente movida a isso! E como se não fossem suficientes, há ainda conteúdo extra para download e bônus pós game, ambos com novos enigmas que garantirão uma longevidade extra ao jogo.

Apesar de um número alto nem todos os puzzles são obrigatórios, mas há aqueles necessários para o avanço na história, esses são geralmente mais leves em termos de dificuldade.

Durante a resolução dos puzzles a tela superior do DS é usada para mostrar: o nº do atual enigma; o valor do enigma em Picarats, que é uma espécie de Score do jogo, quanto mais você tiver, melhor será seu resultado final! Porém, a cada erro cometido em um enigma a sua pontuação será subtraída, o valor decaí no máximo 3 vezes. Os Picarats ainda variam em sua totalidade conforme a dificuldade do enigma; As Coins [Moedas] são apresentadas ao lado dos Picarats, e sua serventia in game refere-se ao uso das Hints [Dicas], caso um enigma esteja tirando o seu sono, quebrando sua cabeça e fazendo você subir pelas paredes , as moedas podem ser usadas para tornar sua vida mais fácil! Com elas é possível comprar as dicas, cada uma ao custo de 1 Hint Coin.

A maioria dos puzzles possui 3 dicas cada, e elas são graduais, ex.: A dica 1 é fria, a 2 morna, e a 3 é 'COMO NÃO

PERCEBI ISSO ANTES!?'. Caso você venha a ficar preso no jogo e sem moedas pra lhe ajudar, faça uma varredura por toda St.Mystere, elas podem estar escondidas onde você menos imaginar. Literalmente, toque em tudo!

O uso da touch screen em Professor Layton é obrigatório, seja para movimentar-se na cidade, conversar com os moradores,investigar os cenários, ou claro, resolver os enigmas. E através dp aspecto único do nosso portátil podemos circular, fazer cálculos e muito mais pela própria tela de toque para o auxílio nas respostas! Quando achar que está correto, basta clicar em Submit & That Should do It!.

Professor Layton não só consegue cativar pelo excelente desafio como também pelos outros ricos detalhes que incorporam todo o pacote.

O jogo é cheio de animações acompanhadas de uma ótima dublagem , que por sua vez é acompanhada por um sotaque característico, o inglês britânico.

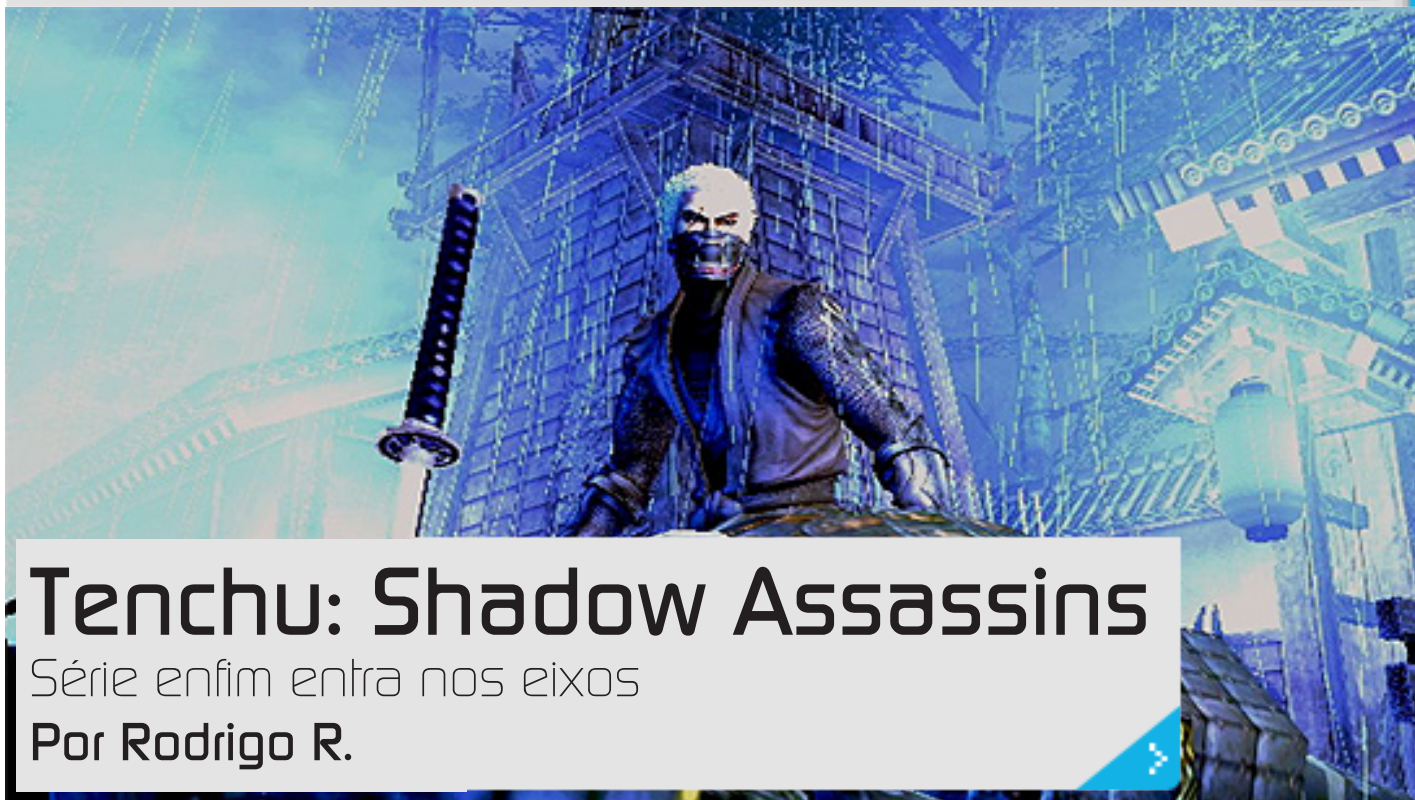
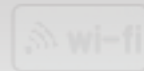
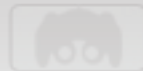
Os personagens do game possuem um traço simples porém carismático, o qual é muito lembrado por se assimilar ao desenho francês 'Tin Tin', e parece que Akihiro Hino, produtor de Layton, decidiu beber mesmo da fonte, pois Tin tin daria um ótimo cosplayer do Professor. A customização dos personagens reforça ainda mais esse a ambientação européia do jogo.

Os cenários, ainda que estáticos em sua maioria são muito bem detalhados, cada casa, janela, ruas, becos, tudo é muito bem transposto para a imagem que o jogo deseja levar ao player, dando a definitiva impressão de uma cidadezinha intocada pelo tempo.

Sem tempo de jogar e com medo de se perder na história? Não se preocupe, pois sempre que carregar seu jogo um resumo os últimos acontecimentos é mostrado a você! Além disso, um 'Journal' no Menu mantém as informações de seu progresso para que você possa ter acesso sempre que quiser.

Na parte sonora o jogo também não faz feio, como já mencionado as dublagens caem como uma luva aos personagens. As 19 faixas inclusas foram compostas por Tomohito Nishiura , e em nenhum momento sente-se que essa ou aquela música não sirva para estar onde está. A única coisa que pode ser chata é você ficar preso em um determinado enigma por um longo tempo, a mesma música , 'Puzzles', irá tocar durante todo o processo, podendo torna-se enjoativa.

Se procura por uma aventura única, com personagens carismáticos e uma história envolvente, Professor Layton & The Curious Village pode ser um jogo perfeito pra você. O DS já possuí uma biblioteca excelente de Adventures e Puzzle games, e Layton reforça ainda mais que jogos do gênero nasceram para brilhar no portátil.

Desenvolvimento: From Software
Distribuidora: Ubisoft | **Gênero:** Ação

Tenchu: Shadow Assassins

Série enfim entra nos eixos

Por Rodrigo R.

A série Tenchu começou no Playstation 1 e rapidamente se destacou, em especial pelos elementos de espionagem, representando e muito bem os ninjas. Logo depois veio a inevitável sequência. Ainda no PS1, mesmo sem causar o mesmo impacto, foi um jogo tão bom quanto o primeiro.

Mas o tempo passou, e a série Tenchu se perdeu. Além de sequências que pouco ou nada faziam para sequer aperfeiçoar a mecânica de jogo, Tenchu ficou manchado por péssimos títulos. Fatal Shadows trazia
apenas personagens femininas mas nem de longe tinha algum charme; Dark Secret, para DS, provavelmente o pior da série; e Z, no 360, quase botou um prego no caixão.

Rikkimaru já passou por alguns mal bocados, mas deve estar feliz agora

Mas isso tinha que mudar. Então, foi a hora de voltar ao que já era bom, e dar alguns toques de modernidade. E é isso que Tenchu IV faz.

Shadow Assassins traz novamente a dupla Rikimaru e Ayame do clan Azuma. Ambos saem na missão de resgatar a filha do Imperador Gohda, a princesa Kiku. O enredo pode não ser grandioso, mas é muito bem contado e conta com ótimos personagens. Para ajudar, as dublagens ficaram excelentes, ao contrário do que sempre se imagina.

O básico de Tenchu está presente em Shadow Assassins, com grande ênfase em elementos de stealth, afinal, é vital que você cumpra sua missão sem deixar rastros. Você pode usar potes, armários e outros elementos do cenário para se esconder e surpreender os inimigos. É na parte da ação que entra o Wii Remote. Para eliminar os inimigos, deve-se fazer alguma sequência com os

controles. Uma pena que as animações são pouco variadas e se repetem frequentemente. Caso o inimigo consiga se livrar e lhe surpreenda, Rikkimaru pode usar sua espada. Neste momento, a visão muda para primeira pessoa e você deve defendar os ataques inimigos para depois atacar. Algo com os combates de Red Steel, mas muito mais bem-feitos. Para defender, você deve posicionar o Wii Remote da forma como a tela mostra, senão sua espada será danificada. O reconhecimento de movimentos não chega a ser perfeito - em especial nos ataques-surpresa. Outros elementos incluem mover o Wii Remote para rolar entre arbustos e troncos.

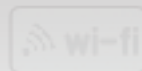
Conforme sua progressão, novos itens são adquiridos, como shurikens, espadas, bombas de fumaça, dentre outras coisas. Estes itens são bem limitados e lhe ajudarão e muito - uma bomba de fumaça, por exemplo, irá atrapalhar os inimigos próximos e com isso você poderá passar por eles, ou eliminar a todos.

Outro elemento bem interessante e que ajuda muito na hora de reconhecer o ambiente é a visão especial, apertando "Z". Com isso, elementos do cenário e inimigos são mostrados, assim como o campo de visão deles, através de um raio vermelho.

O jogo também não é cruel com você. Caso alguém lhe ache e não entrem em modo de combate, Rikimaru ou Ayame vão fugir e você volta para o começo da fase, mas já com os inimigos mortos.

Graficamente, Shadow Assassins é bem competente, ainda que sequer tenha suporte para 480p. Boas texturas, ótimos cenários e personagens bem construídos e detalhados, além de ótimos efeitos de luz. Mas Shadow Assassins também tem alguns problemas. Na parte visual, existem algumas animações estranhas e um pequeno slowdown que acontece raramente. A parte sonora é razoável, com músicas passageiras e extremamente repetitivas.

Alguns aspectos da jogabilidade também são estranhos - por que diabos não podemos mirar projéteis com o Wii Remote? Ao invés disso, somos obrigados a usar o analógico para tal. O pulo também não é dos mais agradáveis, e os personagens são um bocado pesados, meio ruins de se virar. Para finalizar, Shadow Assassins é um grande retorno para uma série que se perdeu no tempo, além de ser um dos melhores títulos third party para o Wii, algo uma qualidade acima do que estávamos acostumados a ver. Com uma aventura com cerca de 10 horas e uma mecânica de jogo agradável, o novo Tenchu pode não ser livre de problemas, mas diverte e muito.

Desenvolvimento: Capcom | **Distribuidora:** Capcom | **Gênero:** Luta

Tatsunoko vs. Capcom

Capcom volta aos bons tempos

Por Raoni Silva

Capcom e seus crossovers

[1996] X-Men vs. Street Fighter
Trazia elementos de Children of the Atom e Marvel Super Heroes, também produzidos pela Capcom. Adicionou o sistema de tag e, claro, os personagens de Street Fighter.

[1997] Marvel S.H. vs. Street Fighter
Muitos novos personagens. Agora, dentre outras mudanças, o parceiro poderia entrar na luta para aplicar um golpe especial e voltar para a reserva.

A Capcom desenvolveu uma história ao longo do tempo com os jogos de luta. Street Fighter e todos os seus subsequentes ditaram muita coisa na visão atual, e seus únicos grandes nêmesis foram Mortal Kombat, da Acclaim/Midway, e The King of Fighters, da SNK (mais tarde, SNK Playmore). Durante muito tempo a saga de Ryu, Ken & cia foi palco de disputas ferrenhas nos arcades, em consoles de mesa e portáteis.

Depois que a Capcom produziu o primeiro jogo da série Versus, X-Men versus Street Fighter, a mina de ouro estava ali. A franquia atraiu vários fãs, com títulos como Marvel Super Heroes versus Street Fighter, Marvel Versus Capcom, e Marvel Versus Capcom 2 (considerado o melhor da série). A Capcom ainda fez o encontro sua grande rival, com os games Capcom vs SNK 1 e 2.

Depois de alguns anos sem novos crossovers, os fãs dos embates inusitados e exagerados ganham um novo capítulo na série: Tatsunoko vs Capcom "orientaliza" a proposta inicial da série Versus e traz no lugar de Heróis das HQs, personagens consagrados de Animes produzidos pela Tatsunoko, uma grande empresa de animações do Japão responsável por clássicos do gênero, como Gatchaman (famoso no Brasil como G-Force ou Batalha dos Planetas), Shurato, Speed Racer, Evangelion (parceria com a Gainax) e Zillion, que ficaram famosos em terras tupiniquins.

Até por isso que as pessoas esperavam tanto pelo game, que prometia trazer seus personagens para lutar com os brigões da Capcom. Pra desapontamento de alguns, e felicidade de outros, o que foi apresentado basicamente foram estrelas de diversas épocas de ambas as empresas.

Capcom e seus crossovers

[1998] Marvel vs. Capcom
Adição de diversos ícones da Capcom, como Megaman, Jin e Strider. Durante a batalha existe ainda um terceiro personagem, o helper, usado para auxiliar nas lutas.

[2000] Marvel vs. Capcom 2
Tido por muitos como o melhor dos crossovers, traz batalhas de 3x3 e um número gigantesco de personagens, além de ter sido produzido na poderosa placa NAOMI, da SEGA.

[2000] Capcom vs. SNK
A batalha do milênio. Trouxe um sistema de escolha de personagens baseados em pontos. No ano seguinte, recebeu a versão "Pro".

[2001] Capcom vs. SNK 2
Muitos personagens e sistema de jogo bem melhorado, com vários estilos de jogos das duas empresas.

Do lado da Tatsunoko temos:

- Ken Washio (Kagaku Ninja Tai Gatchaman)
- Jun the Swan (Kagaku Ninja Tai Gatchaman)
- Casshern (Shinzo Ningen Casshern)
- Tekkaman (Uchuu no Kishi Tekkaman)
- Yatterman-1 (Yatterman)
- Polymar (Hurricane Polymar)
- Gold Lightan (Ougon Senshi Gold Lightan)
- Doronjo (Yatterman)
- Karas (Karas)
- Hakushon Daimao (Hakushon Daimao)
- Ippatsuman (Gyakuten! Ippatsuman)

Dentre estes personagens, temos alguns que fizeram fama no Brasil, como Ken e Jun, conhecidos por aqui em G-Force/Batalha dos Planetas, e Hakushon Daimao, que passou por aqui como O Gênio Maluco.

O pessoal da Tatsunoko encara no game a galera da Capcom, que diferente da maioria dos jogos anteriores, não é composta quase que exclusivamente dos personagens de Street Fighter.

O Line-Up da Capcom é:

- Ryu (Street Fighter)
- Chun Li (Street Fighter II)
- Alex (Street Fighter III)
- Batsu Ichimonji (Rival Schools: United by Fate)
- Morrigan Aensland (Darkstalkers)
- Hideyasu "Söki" Yuki (Onimusha: Dawn of Dreams)
- PTX-40A (Lost Planet: Extreme Condition)
- Rock Volnutt (Megaman Legends)
- Roll (Megaman)
- Saki Omokane (Quiz Nanairo Dreams)
- Viewtiful Joe (Viewtiful Joe)
- Yami (Okami)

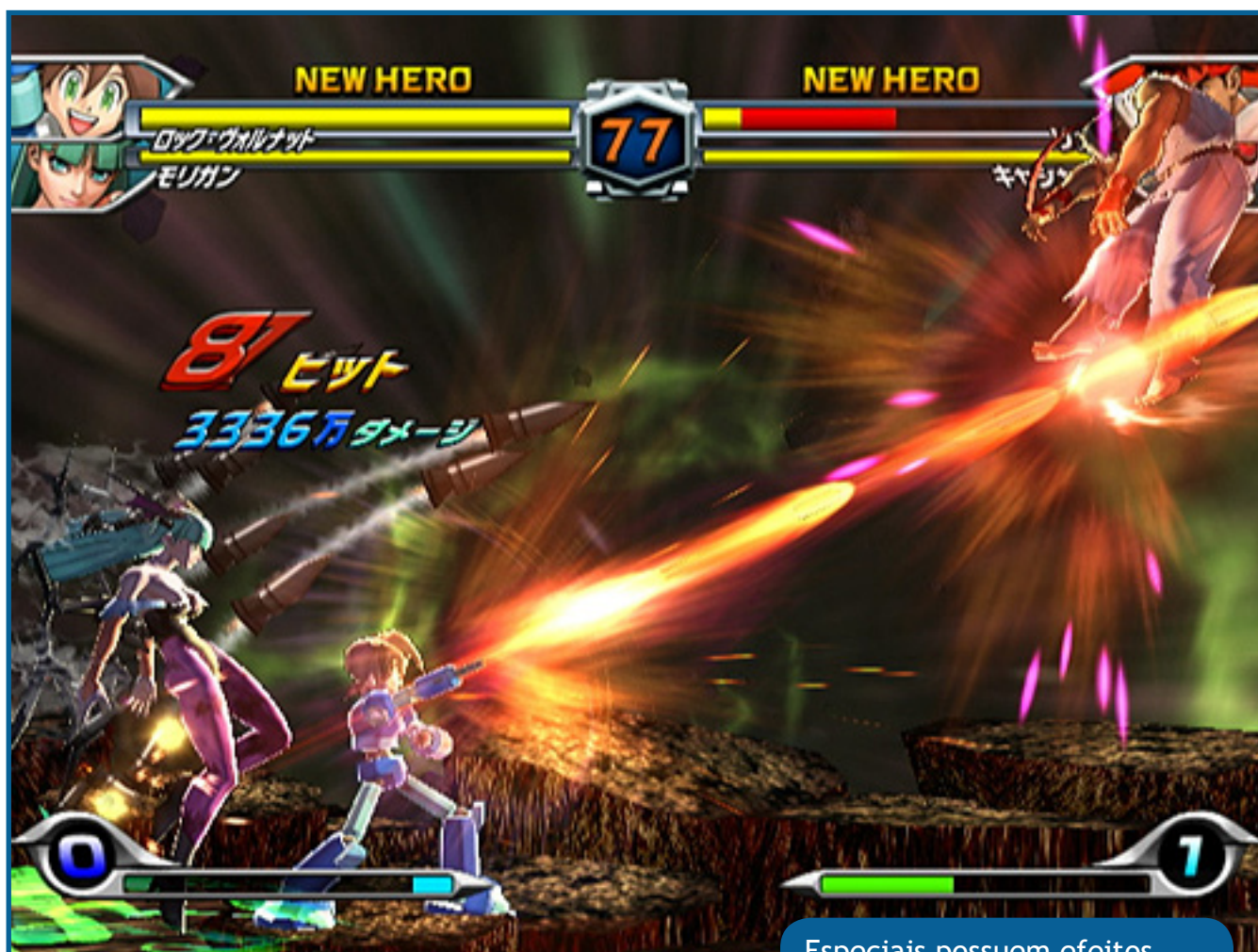
Os minigames são um atrativo à mais da versão caseira

Obviamente os gamers conhecem muito mais os personagens da Capcom, já que a maioria dos jogos listados acima já foram lançados no ocidente.

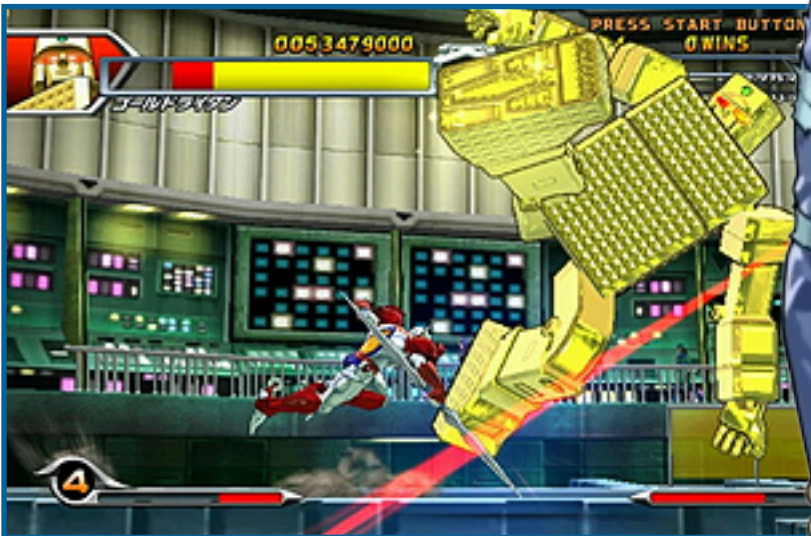
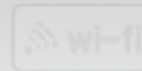
A sensação de jogar Tatsunoko Vs Capcom é interessante. Embora os controles do Wii, simplificados pra se adaptarem na proposta "Gaming for Family" da Big N, não proporcionem a mesma trabalheira que todos os outros anteriores tinham pra soltar golpes e combos, incrivelmente o jogo conseguiu ficar bonito e divertido.

Os exageros gráficos dos games anteriores estão lá, como o já famigerado "Shinkuu Hadouken-Hame-Ha" de Ryu, e os Tag Special Finishers que começaram em Marvel Vs Capcom, que simplesmente inundam a tela com explosões, disparos enormes de energia, e pra completar, recursos gráficos pra ilustrar o calor da batalha.

Todos os personagens podem formar duplas, com exceção de Gold Lightan e PTX-40A por ambos serem gigantescos e com poder de dano equivalente a sua altura. As duplas acabam exigindo estratégia do jogador, já que alguns lutadores são melhores de combate corpo-a-corpo, e outros são mais efetivos à distância.

O grande defeito do jogo é um só: Passar pelas lutas não é lá tão complicado. Basicamente lutar contra o computador se torna mais desafiante de verdade quando se chega no último chefe, que é Yami. A bolotona saída do universo da Deusa-Lobo Amaterasu tem 3 formas distintas. A primeira é de bola, que dá marteladas, ataca com uma serra e cujos especiais variam entre um combo de serras e um pulso que além de dar dano, esvazia toda a sua reserva de golpes especiais.

Especiais possuem efeitos visuais fantásticos

Na segunda forma, Yami cria braços e pernas, e passa a lutar como se fosse um PTX- 40A, mas seus especiais se tornam devastadores, como um agarrão que tira mais da metade da vida do jogador, e um outro que são apenas duas pancadas, mas de dano alto. A terceira e última é da bola com uma mão formada da superfície de Yami, que pode vencer o jogador facilmente apenas com dois especiais. Vale a pena lembrar que neste caso valem as regras de um Survival mode, onde após vencer cada uma das formas anteriores de Yami, o jogador recupera uma parte de sua vida. Sabendo gerenciar isto, e aprendendo a desviar dos golpes da Bolota, o jogador termina o jogo e assiste os lindíssimos finais, todos produzidos pela Tatsunoko. Não apenas os finais, a abertura do game e os artworks foram todos desenvolvidos pelo estúdio japonês de animação.

Os controles, como já foi falado, são simplificados. Como é melhor jogar pelos controles de GameCube, A, X e Y dão golpes, B chama parceiro. Por conta de uma falta de conhecimento do idioma japonês, não será posssível precisar com exatidão qual tipo de golpe cada botão faz, mas os especiais geralmente entram numa combinação “Direcional + A e X ou A e Y”. De qualquer maneira, os personagens secretos nesta versão, só comprados com os pontos ganhos durante o jogo. Dessa forma, libera-se Viewtiful Joe, Ippatsuman, Saki Omokane e Hakushon Daimao. Pena que a barreira da língua deve complicar a vida de quem não sabe japonês, mas é um jogo que não pode deixar de ser conferido, até mesmo por conseguir cumprir o principal objetivo da Série Versus: Divertir e ser bonito graficamente, com combinações inusitadas.

Desenvolvimento: Sonic Team | **Distribuidora:** SEGA | **Gênero:** Ação

Sonic Unleashed

Retorno triunfal, ou nova decepção? **Por Rodrigo R.**

Sonic Unleashed é o retorno tão esperado de Sonic. Mas qual a diferença deste retorno para os outros? Depois da grande decepção que foi o retorno em 2006, com um jogo terrível, Unleashed traz conceitos antes esquecidos, principalmente ao plano 2D.

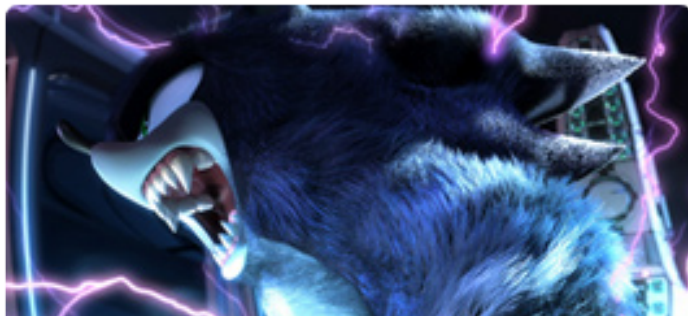
Nesta nova aventura, o enredo remete a elementos clássicos. Desta vez, nada de viagens no tempo, princesas e afins: a batalha entre Sonic e Eggman (Robotnik, para muitos) está de volta. Mas agora Sonic vai sofrer uma mutação e tanto: usando uma máquina especial, Eggman transforma o ouriço em um lobisomem.

Após a transformação, nosso herói conhece um novo amigo, do qual Sonic dá o nome de Chip. Um pequeno e simpático bicho de asas, o novo amigo perde a memória e vai acompanhar Sonic nesta jornada, ajudando-o contra Eggman e tentando recuperar sua forma normal. A versão do Wii não é apenas um port piorado do 360/PS3. O Sonic Team fez uma versão pensando no console, com um visual aceitável e controles bem adaptados ao Nunchuk e Wiimote.

O jogo em si tem dois tipos de controle: nas fases de dia, controlamos Sonic em sua forma normal, correndo por fases onde os trechos variam entre 2D e 3D. As partes 2D remetem mais à Sonic Rush, com velocidades absurdas. Nos trechos em 3D, Sonic tem todo o ambiente para explorar, mas a velocidade não cai - muito pelo contrário. Nestes trechos foi adicionada uma nova habilidade, a de Drift, que ajuda nas curvas mais complicadas.

Quando a noite cai, a parte mais temida do jogo aparece: a forma lobisomem (werehog). Nestas fases, o jogo muda completamente e vira um jogo de ação à lá Final Fight / Streets of Rage. O Nunchuck faz o papel do braço esquerdo, enquanto o wiimote, o braço direito. Basta movê-los para executar combos. Conforme você passa as fases, ganha novas habilidades, como novos combos e outros golpes especiais.

O grande problema não está em jogar com a forma lobo em si, mas sim na quantidade de fases à noite se comparadas às fases existentes em dia. Você estará sob o comando do Werehog por mais tempo, chegando ao cúmulo de ter que jogar oito fases seguidas com o mesmo.

Jogar como Sonic é bem mais divertido, além de remeter, obviamente, ao que mais gostamos do ouriço - belas fases e muita velocidade. Porém, há algo que pode não agradar muita gente, mesmo nas fases de dia - e que, ao

O “Lobisonic” é a maior polêmica de Unleashed. Afinal, o Sonic Team tem mesmo que sempre empurrar algo que nada tem a ver com a série? No final, a experiência não é tão ruim

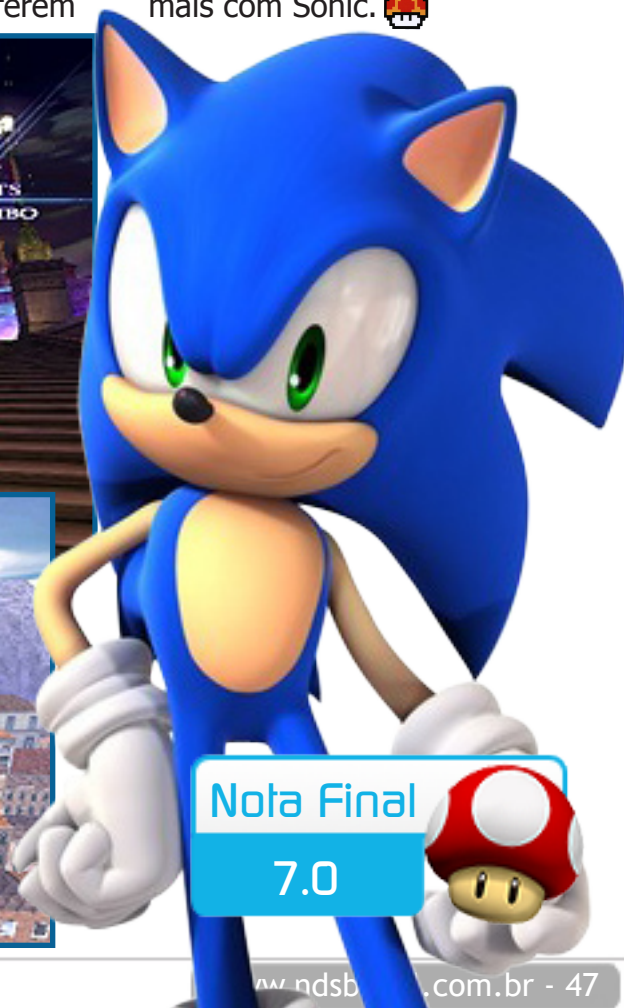
mesmo tempo, é uma característica do herói: a velocidade excessiva. Muitas vezes, você se verá assistindo a fase, por culpa de muitos trechos automáticos, em que não se faz nada a não ser assistir Sonic correndo feito louco.

Para amenizar isso, há diversos trechos alternativos durante as fases, então você vai querer visitá-las novamente. Além disso, existem itens escondidos que liberam extras, como artworks e músicas.

Visualmente, Unleashed oferece ótimos gráficos. Apesar de longe da qualidade da nova Hedgehog Engine - por motivos óbvios -, desenvolvida para o PS3 e 360, cumprem seu papel. A trilha sonora, em contrapartida, não está no nível que nos acostumamos a ter em outros jogos da série, mas também não incomoda. Até a dublagem americana não ficou ruim.

Dentre outros detalhes, está um em particular bacana, que é a possibilidade de jogar Unleashed como o controle do Gamecube ou usando o Classic do Wii, garantindo uma ótima experiência em qualquer um deles - mas, claro, o uso do Wii Remote e Nunchuk conferem um diferencial em relação às outras versões.

Por fim, Sonic Unleashed não é exatamente uma resposta à pergunta feita no começo da matéria. Ao mesmo tempo que não é perfeito, também está longe de ser a porcaria que muitos críticos vem apontando. Some isso à fama de se falar mal de Sonic nos tempos de hoje, o que já traz uma “aura” negativa a cada novo lançamento.

Mas não se preocupe: desta vez ao menos temos um jogo divertido. Só queremos jogar mais com Sonic.

Nota Final
7.0

Desenvolvimento: Konami | **Distribuidora:** Konami | **Gênero:** Luta

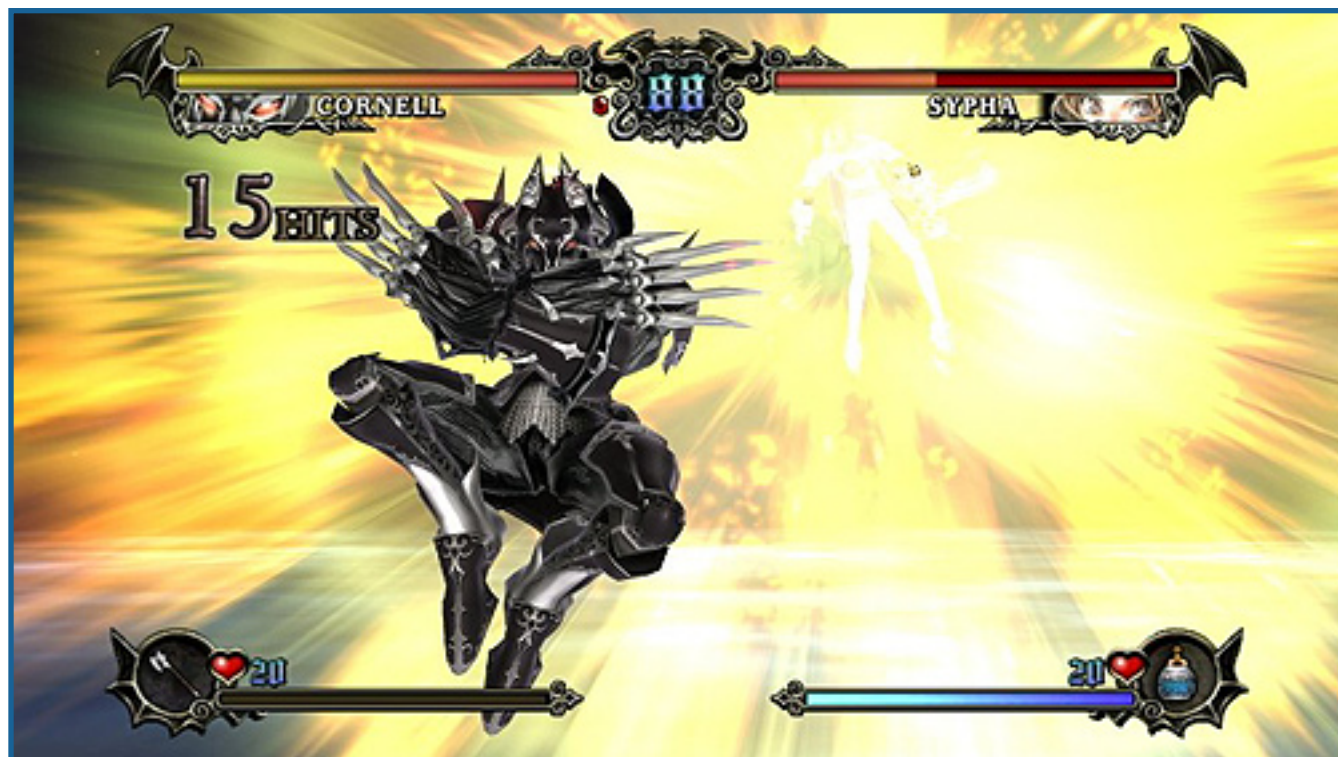
Castlevania Judgement

(Mis)Judgment? Por Matheus B.

Desde que foi anunciado, Castlevania Judgment tem gerado distintas opiniões. Muitas pessoas questionaram o fato de ser um jogo de luta 3D (até pelas traumáticas lembranças dos outros Castlevania em 3D), outras tantas por ser um jogo de luta no Wii e alguns pelo estranho design dos personagens, feitos por Takeshi Obata (desenhista do manga Death Note).

O jogo começa com uma impressionante apresentação em CG, com qualidade vista em poucos jogos de Wii, onde apresenta alguns dos personagens e introduz o jogador no clima sombrio do jogo, dando destaque também para a música de abertura, já marcante na série Castlevania, e em Judgment não podia ser diferente.

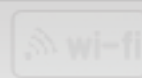
Após a abertura, o jogador tem a sua frente um vasto menu de opções de jogo, como os modos padrões de jogos de luta: Story, Arcade, Survival e Versus, um modo que lembra um pouco a exploração dos seus antecessores 2D chamado Castle, o menu do Nintendo Wi-Fi connection (para disputas online contra Friends ou Strangers) e alguns outros referentes a customização dos personagens, opções de jogo e coleção de artworks (além do item de "connect to DS", que serve para sincronizar com o jogo Order of Ecclesia e liberar a personagem Shanoa, a música da personagem e os seus Glyphs como "sub-weapon"). Porém o mais importante item do menu para quem acabou de ligar o jogo é o tutorial.

No tutorial é onde se aprende realmente a jogar Judgment. Sim, aprender a jogar, porque para quem esperava algo parecido com outros jogos de luta 3D, está enganado. Judgment tem uma série de ações e regras de combate que são o que diferenciam ele dos outros jogos. Mas não se preocupe, o tutorial é amigável e a apresentação, feita como uma aula do Trevor para Simon, é bem simples. À grosso modo seria um botão (ou chacoalhe do Wii Remote) para atacar, um para ativar o ataque especial (segure o botão e pressione o botão de atacar, variando o ataque de acordo com a posição da alavanca de movimento, o tempo que está pressionando ou se está no ar), um botão para pular, um para defender, um para usar a "sub-weapon", um para usar o Hyper Attack (um tipo de ataque especial, que só pode ser feito quando a barra inferior está cheia e tira em alguns casos mais de metade da vida do oponente) e a alavanca direita (ou chacoalhe no Nunchuk) para esquivar. A jogabilidade

é bem dinâmica. Você escolhe o seu personagem (que são bem distintos nos golpes, o que acaba gerando um des-balanceamento de força e vão desde clássicos como Simon Belmont, mais novos como Alucard, e até alguns estre-antes como Aeon), escolhe a sua "sub-weapon", que vária de acordo com o personagem (po-dendo ser aguá benta à cruz, e consomem corações), e depois a arena, cada uma com sua particularidade chamadas de Stage Hazard (Cemitérios onde aparecem Zumbis para atrap-alhar o combate, návios que ficam balançando, engrenagens que podem ser derrubadas).

É agora, no combate que está o diferencial de Judgment. O combate de Judgment é mais baseado em timing (sincronis-mo) do que qualquer outro ponto. Qualquer ataque no mo-mento errado pode gerar uma brecha para que seu oponente lhe dê um combo e qualquer esquiva bem aplicada pode re-sultar numa vitória. A questão de timing fica mais evidente em Judgment do que em outros jogos devido a sua liberdade no campo 3D, movimentação que lembra muito os jogos de plataforma, com liberdade total (o que gera alguns problemas com a camera), e também a suas peculiaridades (vistas no tutorial) como os Fall Recovery (ação em que o lutador rola quando irá cair no chão, não perdendo tempo para se levan-tar) e Hyper Attacks. Porém essa jogabilidade, dependendo do controle usado, pode variar de muito boa para muito ruim. Os controles clássicos (Wii Clas-sic e Gamecube Controller) são precisos o bastante para deixar a jogabilidade exata, enquanto a combinação WiiMote + Nun-chuk são imprecisas, fazendo com que esse timing necessário na batalha, se torne uma grande frustração.

O atmosfera do jogo é digna de um Castlevania. Músicas muito boas (algumas novas e outras releituras das trilhas dos outros jogos) dão o clima perfeito para os combates, as arenas, apesar de pequenas, estão muito bem trabalhadas, com detalhes, e cada uma tem as suas próprias características, tornando-as únicas. Porém o design dos personagens não combinou com o resto do jogo. Alguns estão muito descarac-terizados (como a Shanoa com uma roupa que lembra uma noviça) e outros com um visual exagerado contrastam com o clima mais sério do jogo.

Castlevania Judgment não é um jogo perfeito devido alguns problemas com a camera e o desbalanceamento da força dos personagens, e pode frustrar se você esperava ver algo como Soul Calibur, mas é um jogo único, com um estável versus online e é uma grande adição a coleção de jogos do Wii.

Desenvolvimento: Tales Studio | **Distribuidora:** Namco | **Gênero:** RPG

Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Estréia da série no Wii tem altos e baixos **Por Rodrigo R.**

Tales of Symphonia foi um dos RPG's mais marcantes do Gamecube. Com um enredo sólido, personagens carismáticos e sistema de jogo viciante, é considerado por muitos como o melhor da série.

A sequência para o Wii pega dois personagens afetados pelos eventos do original - Emil Castagnier, o personagem principal, tem um ódio mortal por Lloyd, protagonista do primeiro Symphonia, que mata seus pais. Porém, a vida de Emil muda - e muito - quando ele conhece Marta Lualdi, que está sendo caçada pela Vanguarda e pelo misterioso Richter. Emil a defende contra Richter e, através do centurion Tenebrae, forma um pacto e torna um guerreiro de Ratatosk. Agora eles irão atrás de outros centurions, que estão sendo a causa das estranhas mudanças climáticas mundo afora.

Mas a jornada vai envolver diversos sentimentos, principalmente de vingança por parte de Emil, afinal, ele quer ver o fim de Lloyd. Mas Marta também tem seus segredos...

Dawn of the New World traz algumas sutis mudanças dentro da franquia. A começar pela não existência de um mapa-múndi explorável, que é substituído por um simples mapa estático *point-and-click*. Basta clicar no local que os personagens irão até lá automaticamente, algo que irá incomodar os fãs mais conservadores.

Para aproveitar o Wii Remote de alguma forma, existem alguns eventos e minigames que utilizam o sensor de movimentos, mas nada muito além disso. Felizmente o sistema de combate continua viciante. Chamado agora de "Flex Range Element Enhanced Linear Motion Battle System", traz elementos de Tales of the Abyss e Tales of Destiny.

A novidade principal é o Elemental Grid. Cada local de trabalho, monstro ou habilidade possui um atributo elemental. Durante as batalhas, os elementos podem ser alterados usando três habilidades com o mesmo atributo em seguida. Isso faz com que isso modifique a eficácia dos ataques, assim como a participação dos personagens nos ataques Unison, originários do primeiro Symphonia. Através de uma barra na parte inferior da tela, sabe-se quando você poderá utilizá-lo.

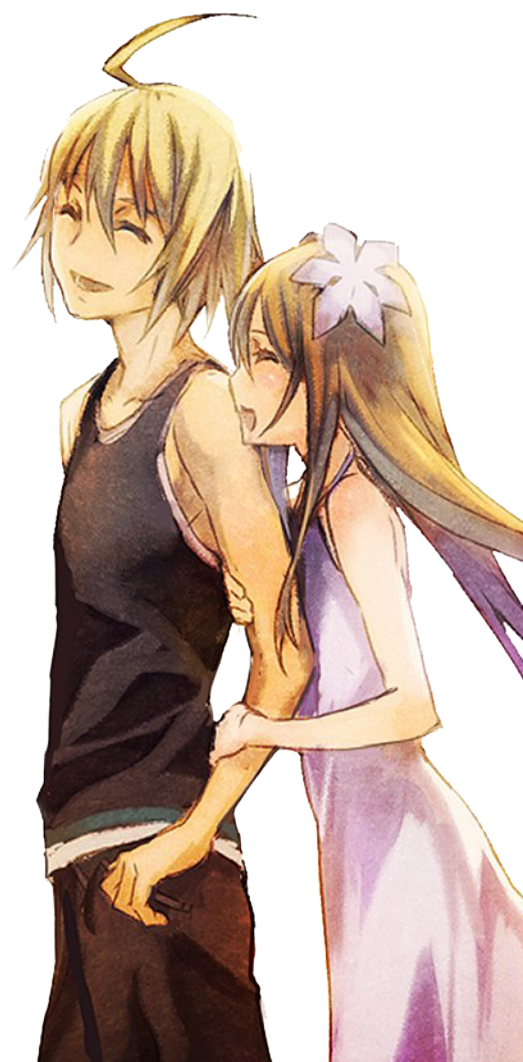
Outro elemento que fará você perder horas e horas é a possibilidade de capturar monstros. São mais de 200 deles, que também podem ser usadaos nas batalhas. Cada um deve ser alimentado para aumentar suas habilidades e nível de proximidade com o personagem. Eles também agem nos ataques Unison.

O legal é que, com o passar da jornada, personagens já conhecidos como Colette, os irmãos Raine e Genis Sage e Sheena aparecem na história e até se juntam ao seu grupo. Todos eles apresentam acontecimentos subsequentes da aventura anterior, inclusive demonstrando sua surpresa ao ouvir histórias de um Lloyd completamene mudado.

Visualmente, Dawn of the New World traz belos cenários, especialmente quanto à parte artística. Apesar disso, alguns serrilhados e péssimas texturas também podem ser encontrados. As dungeons também são extremamente simples, sem nenhum atrativo. O visual dos personagens também é um pouco discutível - Emil não assusta nem um rato com a suposta aparência de um guerreiro Ratatosk.

As músicas também são um show à parte, desde o som de batalha até as belas melodias das cidades. Já a dublagem não é unânime - algumas vozes, como a do próprio Emil, chegam a ser insuportáveis. Muitas vezes me peguei apertando A rapidamente apenas para cortar a voz.

A jornada é longa, e traz por volta de 30 horas de jogo, mas longe de completá-lo 100% - em todas as vilas, você pode ter acesso a diversas side-quests, divididas em níveis de dificuldade. Em cada uma delas há a dica do nível em que se deve estar. Em geral não são muito complicadas e bem lineares. Automaticamente você é transportado para uma pequena dungeon e cumpre missões bem simples, como salvar alguma pessoa ou matar um monstro.

Por fim, Dawn of the New World é um RPG razoável. Tem diversas limitações e poderia aproveitar melhor o console. Ficamos na espera do Tales of definitivo.

Desenvolvimento: Prope | **Distribuidora:** SEGA | **Gênero:** Minigames

Let's Tap

Yuji Naka retorna em um jogo diferente **Por Rodrigo R.**

Yuji Naka. Este é o nome do criador do maior personagem da SEGA. Sim, Sonic. Mais tarde, Naka repetiu o feito em clássicos como Nights (que teve um retorno no Wii) e Burning Rangers.

Depois de muito tempo, Naka criou seu próprio estúdio, chamado Prope. Porém, sua relação com a SEGA não acabou, já que o estúdio é abastecido pela mesma. Eis que Naka finalmente retorna com um curioso e inovador projeto, cuja publicidade dizia poder ser jogado até por pinguins (!). Bizarro é pouco. Mas eis que o projeto se revela: Let's Tap.

Let's Tap é, sem dúvida alguma, diferente de qualquer outro jogo que você já jogou não só no Wii, mas também nos últimos tempos. Apenas o Wii Remote é usado, mas você não precisa usá-lo nas mãos e sequer apertar um botão. Então, como diabos jogar uma coisa dessas? É aí que entra a parte estranha - e inovadora - de Let's Tap.

Colocando o Wii Remote sobre qualquer superfície plana (o jogo traz junto uma caixa), com os lado dos botões deitado, você deve batucar com as mãos em volta do controle para jogar os minigames existentes.

Estranho? Sim. Confuso? Nem um pouco. É muito fácil jogar Let's Tap. Os modos são bem variados, mostrando que a estranha jogabilidade pode se adaptar a diferentes gêneros.

Os modos são:

Tap Runner: consiste em batucar com as duas mãos, fazendo com que seu personagem corra;

Rhythm Tap: um dos melhores, o modo musical consiste em batucar no ritmo das músicas, que são 16;

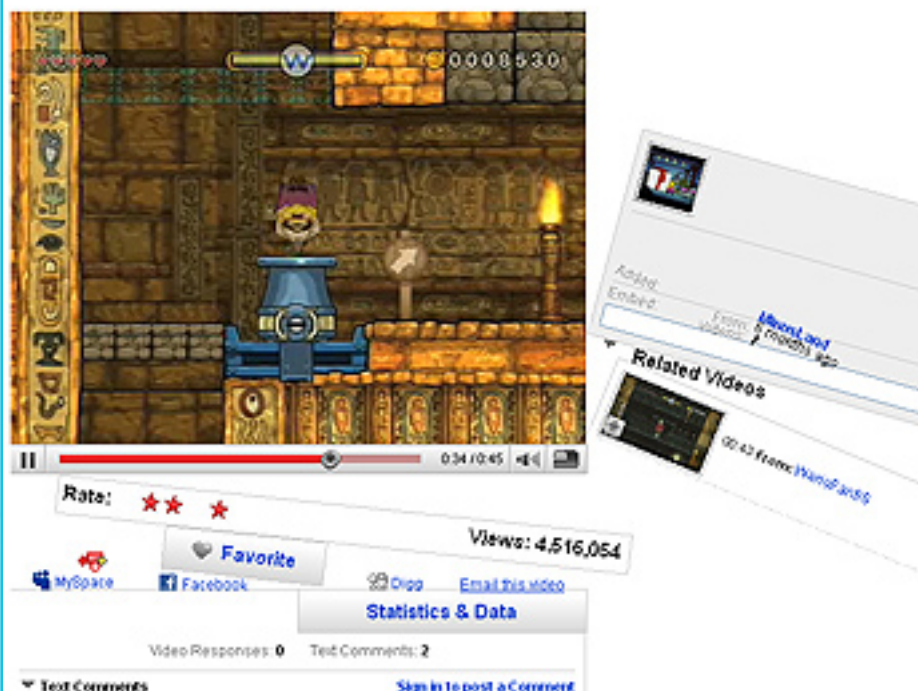
Silent Block: um divertido Jenga. Você deve tirar os blocos, não deixando que os outros caiam;

Bubble Voyager: o "shooter" de Let's tap. Batuque para desviar dos obstáculos e atirar nos mesmos;

Visualizer: o mais simples, apenas funciona como um "showroom". Batuque para causar os mais diversos efeitos.

Visualmente, Let's Tap segue a proposta do jogo - simples e eficiente. Cenários coloridos e personagens wireframe alegram a jogatina com ótimas músicas. Infelizmente, Let's Tap carece de mais conteúdo e níveis de dificuldade, como no modo Rhythm Tap. Mas a jogatina em multiplayer diverte e vale algumas risadas.

Sim, Yuji Naka está de volta.

O mundo virtual Nintendo

Experience Wii

O YouTube parece não ter limites. Maior comunidade de vídeos do planeta, o serviço pode oferecer muito mais do que parece. É o que mostra esta fantástica propaganda de Wario Land: Shake It!, do Wii. O vídeo começa normalmente quando, de repente, os objetos do jogo começam a interagir com a página, desmontando-a por completo. Veja essa obra-prima clicando aqui.

Club Nintendo agora também nos EUA

Para quem não conhece, o Club Nintendo é um serviço em que os consumidores ganham brindes ao registrarem seus produtos Nintendo. Antes disponível apenas no Japão, o Club Nintendo chega finalmente nos EUA. Dentre os brindes, há uma versão limitada de Game & Watch para DS, cartas Hanafuda e porta-Wii Remote. Infelizmente, nós pobres mortais brasileiros não podemos participar, já que o clube é exclusivo para residentes dos EUA e Canadá. Passe vontade neste endereço: https://club.nintendo.com

Sites que merecem sua visita

Smash Bros. Dojo!! | fonte de informações sobre Brawl
Let's Tap | já vale a visita só pela música de fundo.
Big Bang Mini | site oficial desse divertido shooter de DS

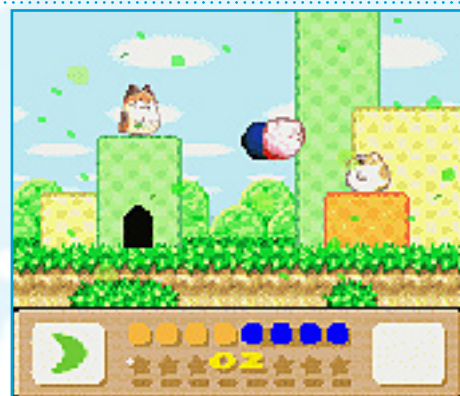
Lista de jogos online

Infelizmente, o antigo site da Nintendo Wi-Fi Connection se foi, mas ainda há algo que preste dentro do site da Nintendo. Neste link, você terá acesso a uma lista que mostra todos os jogos que tem alguma função online, tanto no DS quanto no Wii.

Últimas adições no Virtual Console e WiiWare

Virtual Console

Kirby's Dream Land 3
SNES / 1-2 jogadores / 800 Wii Points

Em Dream Land 3, Kirby deve novamente enfrentar as malvadas ações de King Dedede. Cruzando diversos cenários e mundos, a famosa bolinha cor de rosa deverá usar sua habilidade de sugar os poderes de seus inimigos para progredir na aventura, enfrentando diversos chefões e outros inimigos a serviço de sua majestade. Mas a ação não pára por aí, no jogo ainda marca presença um modo cooperativo para até dois jogadores, aonde o segundo pode controlar um dos inimigos sugados por Kirby.

Castlevania III: Dracula's Curse
NES / 1 jogador / 500 Wii Points

O protagonista da história é Trevor Belmont, antepassado de Simon Belmont, e deve enfrentar Dracula em acontecimentos anteriores aos dos dois primeiros títulos da série. Além de poder contar com seu fiel chicote, Trevor ainda pode se transformar em um dos três diferentes espíritos que ele encontra pela jornada. Com uma grande variedade de armas, o jogador pode escolher qual o caminho traçar até chegar à batalha contra Dracula.

MUSHA
Mega Drive / 1 jogador / 800 Wii Points

MUSHA é um grande clássico dos jogos de tiro lançado no inicío da década de 90 para Mega Drive. Assuma o controle de Terri, para acabar com os malignos planos de uma maquina super poderosa que planeja acabar com a raça humana. Nessa jornada, pilote uma maquina MUSHA por sete cenários e utilize diversas combinações de armas, em um game para fazer os amantes do gênero irem ao delírio.

Últimas adições no Virtual Console e WiiWare

WiiWare

Sandy Beach
Konami / 1-2 jogadores / 500 Wii Points

O objetivo em Sandy Beach é construir, modelar e proteger castelos de areia na praia, tudo isso com suporte para até dois jogadores. Construa suas estruturas sem ter com o que se preocupar, ou então, se prepare para uma batalha contra caranguejos no modo Crab Battle. Personalize seu castelo com canhões e vários outros utensílios, dando uma passeada pela praia com o seu detector de metais.

Jungle Speed
Playful E. / 1-8 jogadores / 1000 Wii Points

Tenha bons reflexos e concentração nesse jogo de cartas ambientado na floresta. As regras são simples, o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas vence. A cada turno, os jogadores viram suas cartas na mesa, uma por vez. Quando duas cartas são iguais, os dois jogadores devem se atentar ao agarrar o Totem centralizado na mesa o mais rápido possível. O perdedor deve pegar todas as cartas que o vencedor tinha na mesa. Além disso, algumas das cartas são muito parecidas, para dificultar o jogo dos menos atentos.

Planet Pachinko
Allied K. / 1-2 jogadores / 500 Wii Points

Em um mundo futurista, uma civilização guarda seus tesouros em templos dedicados ao pachinko, um jogo bastante popular na cultura japonesa. Para dar início a confusão, o cachorro da familia Robot se perde em um destes templos, e cabe ao jogador entrar no comando da situação para procurá-lo, na pele de um dos três personagens disponíveis. O que eles não esperavam é ter de enfrentar o pirata Vile Vill, que não quer ninguém em seu caminho, pois tem a ambição de pegar os tesouros dos templos para si.

Últimas adições no Virtual Console e WiiWare

WiiWare

Family Glide Hockey
Aksys / 1-4 jogadores / 500 Wii Points

Sabe aquele hockey de mesa que você sempre vê quando vai ao shopping? Então, essa é a idéia de Family Glide Rockey, recriar aquele jogo divertido para o mundo virtual. Além do modo tradicional, aqui estão presentes diversos minigames para variar a jogabilidade com gráficos estilo desenho animado, e suporte para até quatro jogadores.

High Voltage Hot Rod Show
H.V. Soft / 1-4 jogadores / 1000 Wii Points

Segundo os produtores, a principal idéia de High Voltage Hot Rod Show surgiu a partir de antigos e simples jogos de corrida, como Micro Machines, R.C. Pro-Am e Racing Gears Advance. Em seis cenários diferentes, dispute corridas para até quatro jogadores locais e pise fundo fazendo manobras para conquistar boosts. Poste seus recordes na rede online da Nintendo e compare-os com outros jogadores ao redor do mundo. E para não deixar ninguém na mão, quatro modos de controle estão disponíveis para todos os gostos.

Mas o que são esses serviços?

O Virtual Console é um serviço que disponibiliza clássicos de consoles antigos. Atualmente, estão disponíveis títulos de Nes, Snes, N64, Master, Genesis, NEOGEO e TurboGrafx 16.
Todos os jogos estão presentes em suas versões originais, praticamente sem qualquer alteração. Diferentemente do Virtual Console, o WiiWare oferece jogos feitos especificamente para o serviço - alguns exclusivos, outros não.

Em ambos os serviços, todos os jogos são pagos. Para comprá-los, é necessário ter Wii Points, a moeda do console. Basta entrar no Wii Shop Channel e comprar os Wii Points utilizando um cartão de crédito internacional.

Desenvolvimento: Climax Entertainment
Plataforma: Genesis | **Gênero:** Ação/RPG

Landstalker The Treasures of King Nole

Clássico fazia a cabeça dos jogadores de Genesis na década de 90 **Por Dhiego Marques**

Lançado inicialmente em 1992 para o Mega Drive, Landstalker combina elementos de jogos de ação e RPG com uma visão isomérica, o que foi novidade na época e chamou a atenção de vários jogadores.

O clima do jogo lembra muito a série consagrada The Legend of Zelda da Nintendo, mas mesmo com várias semelhanças, Landstalker possui características próprias que fazem do jogo um dos únicos no gênero.

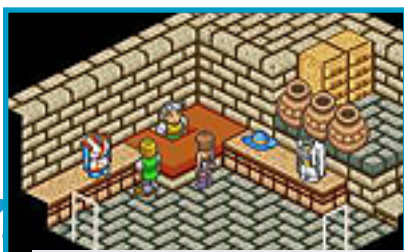
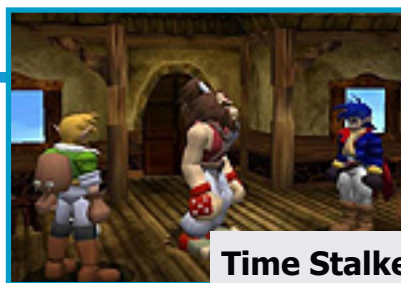
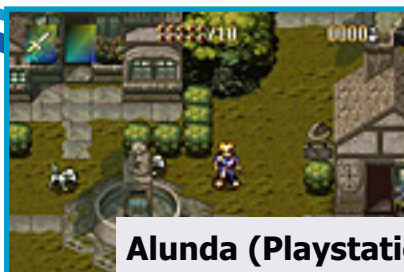
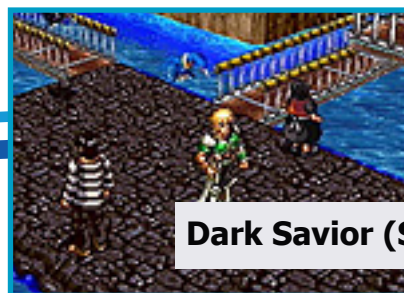
O jogador entra na pele de Nigel (Ryle na versão japonesa), um caçador de tesouros que vai até a ilha onde ocorrem os eventos do jogo, na companhia de uma fada chamada Friday para encontrar os tesouros que um dia pertenceram ao rei Nole (Know no Japão). Logo que começa a comandar o seu personagem, o jogador pode ter uma certa dificuldade com os controles justamente por causa da visão isométrica, mas isso não é nada complicado de se acostumar, já que a Climax fez o início do game justamente para isso, pois não há inimigos durante uma boa parte.

Os controles são bem simples, utilizando somente dois botões, um para espadada e outro para pular.

Controles
A: ataque
B: pulo
C: ataque
Start: menu de itens

A parte de ação do jogo se resume a pular em plataformas móveis e lutar contra os inimigos. As partes de plataformas podem ser muito frustantes no início, pois requer uma habilidade perfeita com o direcional, o que leva um tempo para acostumar. Após o jogador encontrar a segunda espada, é adicionado um ataque especial para a arma, indicado por uma espada no HUD. Sempre que a espada estiver cheia, se o jogador acertar um golpe no inimigo, o dano será maior e a animação no inimigo será diferente.

Além da espada, é possível encontrar outras armaduras, botas e anéis. As armaduras, obviamente aumentam a defesa de Nigel; as botas são os equipamentos mais interessantes, pois possuem diversos efeitos, como andar sobre a lava, sobre espinhos, entre outros. Os anéis funcionam como acessórios e cada um faz um efeito diferente em Nigel (como aumentar a velocidade que a barra da espada enche).

Existe uma grande variedade de itens, cada um com um efeito particular, e como a maioria dos RPGs, alguns que servem somente para ocupar espaço no inventário, como o Blue Ribbon! Os itens de

Nigel fez aparição em diversos outros títulos, através de várias plataformas

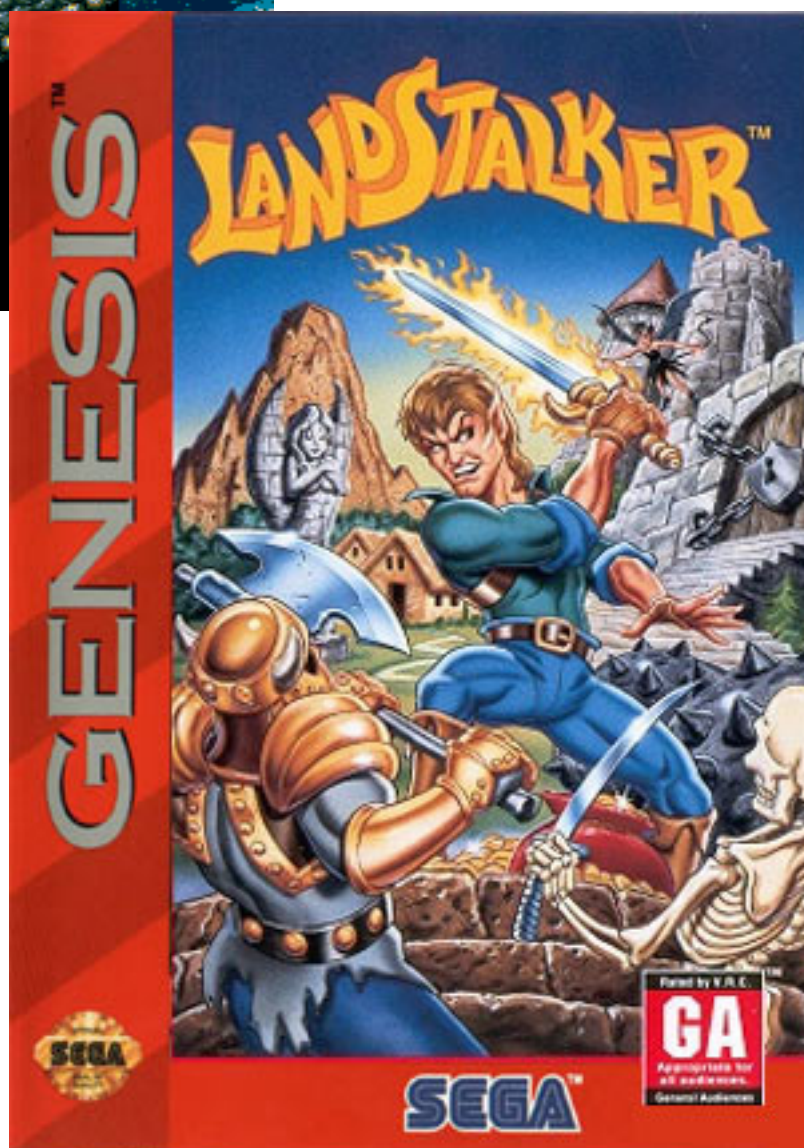
recuperação possuem um limite de 9, não podendo comprar ou adquirir outros quando estiver com este valor no inventário. O item mais comum de recuperação é o Eke-Eke, e quando Nigel perde toda a energia, se ele tiver pelo menos um Eke-Eke na mochila, Friday usara o mesmo no aventureiro e ele recuperará a energia. Algo muito parecido com as fadinhas de Zelda.

A energia é representada por corações, chamados de Life Stock, mas diferente de Zelda, é possível acumular até 99 corações, que são encontrados com uma certa frequência nos diversos baús durante a aventura.

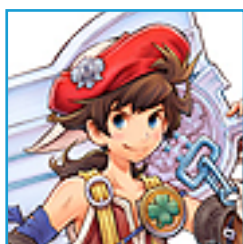
Nas partes de RPG é onde estão os maiores e melhores desafios de Landstalker, que são puzzles com um certo grau de dificuldade. Quem já jogou o jogo dificilmente esquecerá da cripta com seus vários

puzzles para apagar as tochas.

Os gráficos são bem detalhados e simpáticos, mesmo hoje em dia é algo agradável de se ver, e as músicas dão um clima bem legal ao jogo.

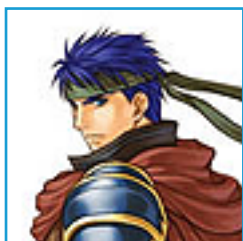
Nigel fez uma aparição em Time Stalkers (Climax Landers no Japão) do Dreamcast em 1999 como personagem jogável. Landstalker não teve nenhuma continuação direta, mas sairam jogos bem parecidos, como Dark Savior para o Sega Saturn em 1996 e Alundra em 1997 para o Playstation, que mesmo não tendo a visão isométrica, lembra bastante Landstalker. O único jogo que possui uma ligação clara com o do Mega Drive é Lady Stalker do Super Nintendo que foi lançado em 1995 apenas no Japão. Landstalker está entre os melhores RPGs já lançados para o Mega Drive, mas mesmo assim passou batido por muita gente que não pode perder a chance de curtir o jogo no Virtual Console. Para quem gosta de um jogo com vários mistérios e uma história simples mas agradável, aí está uma ótima pedida!

O que os redatores andam curtindo

Rodrigo

1. **Disaster: Day of Crisis (Wii)**
2. Nights Journey of Dreams (Wii)
3. Samba de Amigo (Wii)
4. Let's Tap (Wii)
5. Tatsunoko vs. Capcom (Wii)

João Vitor

1. **Final Fantasy Tactics A2 (DS)**
2. Castlevania Order of Ecclesia (DS)
3. Dementium the Ward (DS)
4. Kirby Super Ultra Star (DS)
5. Mario Kart DS (DS)

Raoni

1. **Metroid Prime 3: Corruption (Wii)**
2. De Blob (Wii)
3. Mario Kart (Wii/DS)
4. WarioWare Smooth Moves (Wii)
5. Super Smash Bros. Brawl (Wii)

Gabriel

1. **Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)**
2. Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)
3. Mushroom Men: The Spore Wars (Wii)
4. Trace Memory (DS)
5. Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King (Wii)

Dhiego

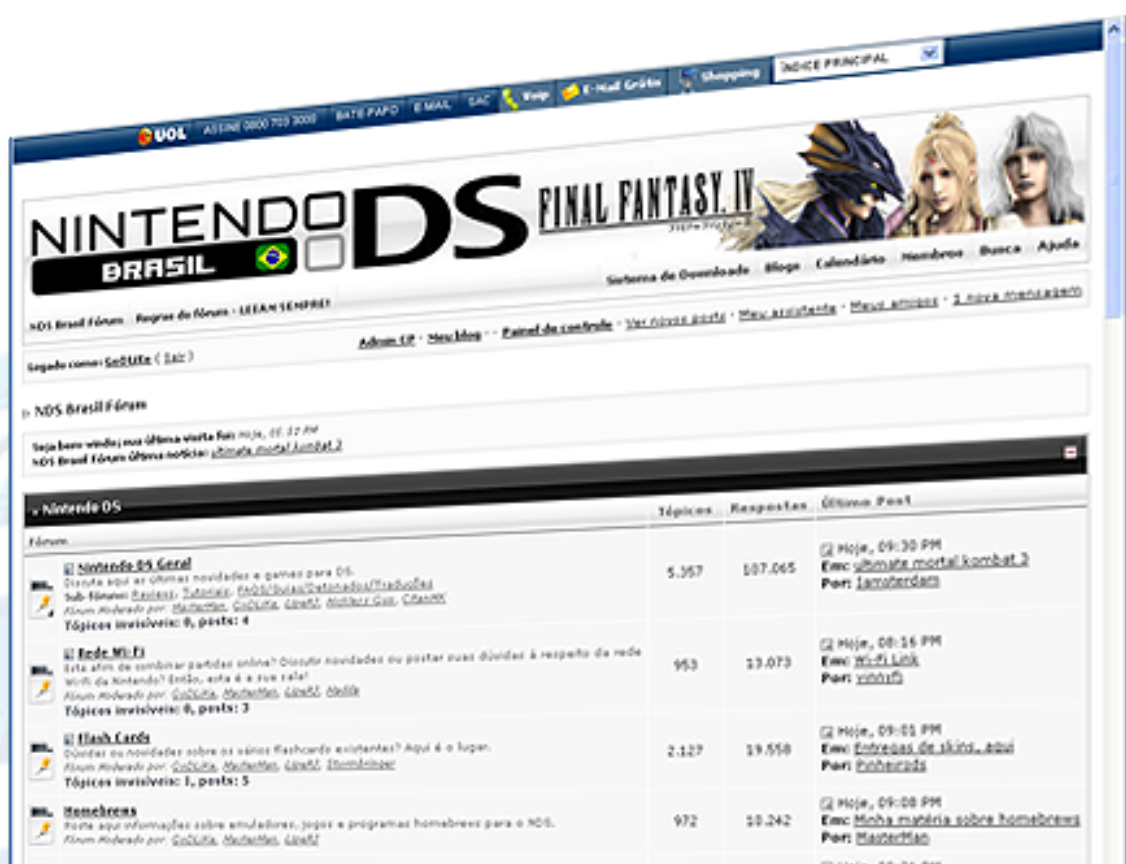
1. **Dragon Quest IV the Chapters of the Chosen (DS)**
2. Resident Evil the Umbrella Chronicles (Wii)
3. Metroid Prime 3 Corruption (Wii)
4. Traume Center Under the Knife 2 (DS)
5. Mario Kart Wii (Wii)

O que anda rolando na melhor comunidade

NDS Brasil

O fórum NDS Brasil começou em 2005. Inicialmente dedicada ao Nintendo DS, a comunidade cresceu e se tornou referência de discussão sobre outros consoles e assuntos variados.

Tópicos quentes

- Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- Futuros RPG's do DS - Edição 2009
- Final Fantasy XIII (PS3/Xbox360)
- Futebol 2009
- LOST - 5ª temporada

www.ndsbrasil.com.br

Visitem e participem da melhor comunidade brasileira!